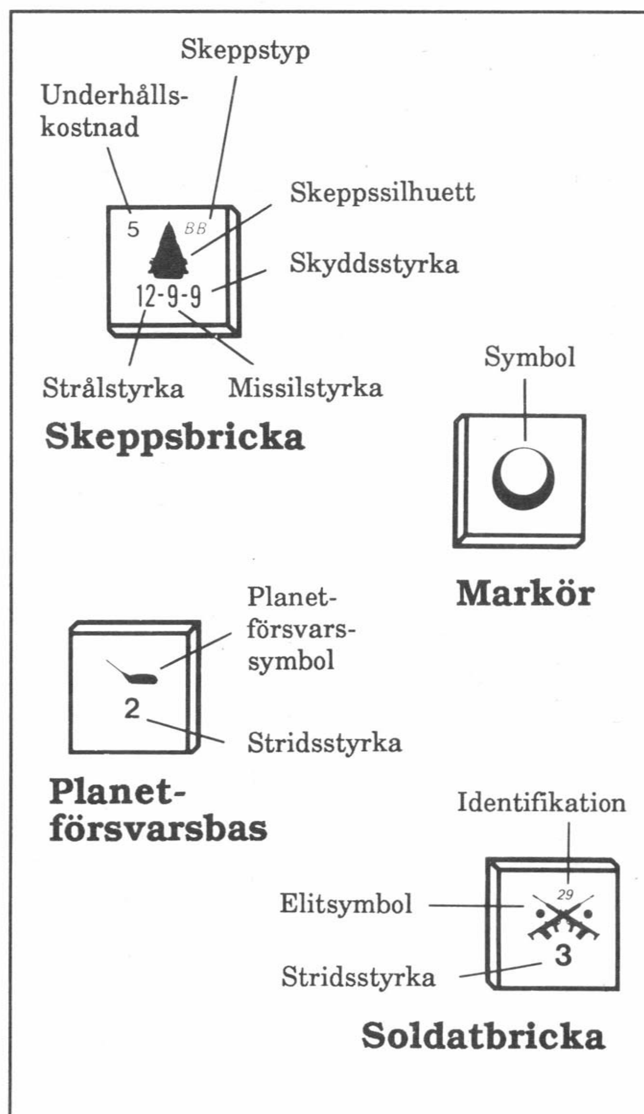
EMPIRE

Empire är ett science-fiction-spel om krig i rymden. Flera hundra år in i framtiden har människorna gjort sådana vetenskapliga framsteg att de kan färdas till stjärnorna. De grundar kolonier i flera av de närmaste solsystemen. Emellertid visar det sig att många av de omgivande solsystemen redan är koloniserade av ett stort rymdimperium, som har existerat i tusentals år. Det kallar sig Ziru Sirka (Stora Stjärnimperiet). Till en början struntar Imperiet helt enkelt i "barbarerna" från Jorden, som verkar allt för obetydliga för att bry sig om. Men när Jorden börjar expandera och lägga under sig fler världar, leder det till slut till interstellärt krig. Empire är ett spel för två deltagare, som skildrar denna konflikt.

Den ena spelaren representerar Jorden, den andre guvernören i Gashidda-provinsen, den lilla del av Imperiet som gränsar till Jordens domäner. Spelarna för befäl över rymdflottor, utkämpar rymdstrider, utför planetangrepp, koloniserar nya världar och planerar sin krigsproduktion. *Ekonomi* (som är beroende av vilka områden en spelare behärskar) spelar en viktig roll för att man ska kunna producera nya stridskrafter. *Strategi* är viktigt för att bestämma när och var man ska anfalla fienden. *Taktik* behövs för att vinna enskilda strider. Vem som vinner beror på hur stor ära Imperie-spelaren har lyckats kamma åt sig. Det mäts i "ärepoäng" och beror på Imperiets territoriella vinster och förluster.

Varje spelparti är ett krig. Vid slutet av kriget avgör fredsfördraget vilka styrkor som ska finnas kvar på kartan och var de ska befinna sig. När nästa krig börjar (det blir alltid krig igen), är dessa styrkor och deras positioner utgångspunkten för de nya fientligheterna.

En spelkampanj består av flera krig och slutar först när hela kartan har erövrats av den ena eller andra sidan. Ett krig kan spelas på en kväll, en kampanj tar flera veckor.



SPELETS KOMPONENTER

Empire innehåller en karta, två ark med brickor (OBS! Vissa med engelsk text), ett regelhäfte, en uppsättning tabeller, och en tärning. Lådan används till att förvara komponenterna mellan speltilifällena.

Regler: Det här regelhäftet beskriver spelet och innehåller detaljerade regler, både för enstaka krig och för hur man kombinerar dem till längre kampanjer. Vi rekommenderar att du läser igenom reglerna innan spelet börjar, så att du är bekant med dem — då blir det lättare att hitta när du behöver slå upp något under spelets gång.

Tärning: När man angriper fienden eller försöker använda skadade rymdskepp kan man aldrig veta säkert om man lyckas. Tärningen används för att få med en osäkerhetsfaktor som kan gynna eller drabba endera sidan. Det betyder inte att det här är ett hasardspel! Seger beror på skicklighet och erfarenhet, inte på slumpen. En tärning medföljer spelet.

Tabeller: Det finns en del information som man behöver kunna ta fram snabbt och ofta. Därför medföljer ett ark som innehåller stridstabellerna och andra uppgifter som spelarna använder hela tiden.

Brickor: Två kartongark med brickor medföljer. De små kartongbitarna föreställer de stridskrafter som finns tillgängliga. Båda spelarna får varsitt ark med 176 brickor, som representerar rymdskepp, sol-

dater, planetförsvarsbaser och innehav av områden. Imperiets styrkor är röda, Jordens är blå. Vissa brickor har avvikande färg, för att skilja mellan hyperrymdsskepp och skepp som inte kan färdas i hyperrymden, mellan elitsoldater och reguljära soldater, mellan världar och rymdbaser (se tabellen "Färgkoder"). Bokföringsbrickor används för att hålla reda på den ekonomiska balansen i resurspoäng och ärepoäng.

På varje bricka finns en symbol som säger vilken typ av objekt brickan representerar, och det kan också finnas siffror som anger enhetens styrka. Tabellerna förklarar de olika typerna av brickor och vad koderna betyder. Det är lätt att lära sig känna igen olika slags brickor och avläsa styrka och förmågor med hjälp av tabellkortet.

Karta: Empire spelas genom att brickorna flyttas omkring på en tvådimensionell karta över världsrymden kring vårt solsystem. Bara en liten del av Imperiet, Gashidda-provinsen, finns med på kartan — resten av Imperiet ligger utanför men har ändå viss inverkan på spelet. De olika symbolerna förklaras i en ruta på kartans ena sida.

Kartan är indelad i sexhörningar, s.k. hexagoner. Vi kallar dem helt kort för "hexor". Skalan är 1/2 parsec (ca 1,67 ljusår) per hex. Symbolerna föreställer stjärnor, planeters ytor och hyperrymdsrutter. Följande termer används i reglerna för att ange saker på kartan:

De svarta hexorna som inte innehåller några symboler är *interstellära hexor*. Hexor som enbart innehåller en *hyperrymdsrutt* (en grön linje) fungerar likadant som de interstellära hexorna.

En hex som innehåller en stjärna kallas för en *stjärnhex*. Finns det två stjärnor i hex kallas den *dubbelstjärnehex*. De flesta sådana ligger vid slutet av hyperrymdsrutter. Normalt skriver vi "stjärnhex" oavsett hur många stjärnor den innehåller, utom när skillnaden särskilt behöver betonas.

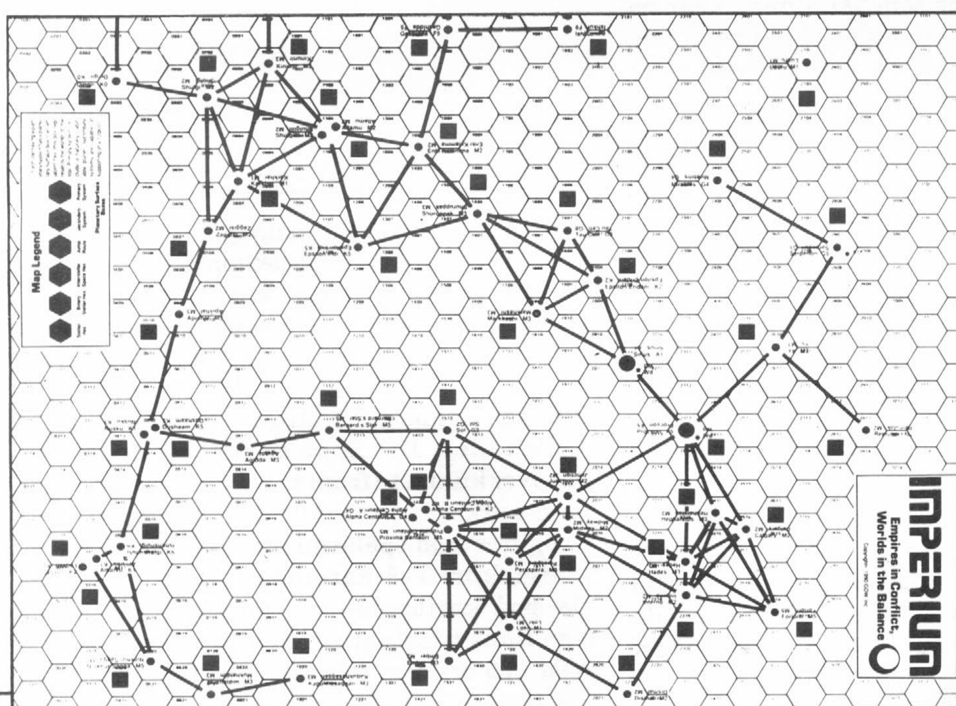
Vid de stjärnor som har planeter finns en fyrkant som kallas *planetruta*. Den representerar ytorna på alla planeterna i systemet och används i spelet för manövrer, utveckling och kontroll. Av utrymmesskäl är planetrutan tryckt i en hex intill stjärnan, men representerar en plats i samma hex som stjärnan. Planetrutan bör inte förväxlas med den interstellära hex där den är tryckt.

Dubbelstjärnor har i vissa fall två planetrutor — en för var stjärna med planeter. På ett ställe finns en stjärna med en vit dvärgstjärna som "följeslagare" — Sirius. Följeslagaren har då inga planeter, och därför ingen planetruta.

Planetrutorna är röda eller vita beroende på kvalitén på de planeter som de representerar. De vita planeterna kallas primär*system* och lämpar sig för mänskliga varelser, och tillåter bosättning i stor skala. De röda planeterna är *sekundärsystem* som bara tillåter begränsad kolonisation. I spelet får världsbrickor endast placeras på primära planeter, medan rymdbasbrickor får sättas på alla planeter.

En stjärna tillsammans med sin intilliggande planetruta eller -rutor anses vara ett solsystem. Av praktiska skäl ligger planetrutan i en annan hex vid sidan om stjärnans hex, men planeten räknas ändå som om den låg i samma hex som stjärnan. Ett rymdskepp i ett solsystem kan befinna sig i stjärnhexen (i rymden) eller i planetrutan (på marken).

Kvalitén på systemet Nusku/Dushaam beror på vilken planetruta man använder. Om en spelare kontrollerar båda rutorna kan han välja vilken ruta (och därmed systemtyp) som styr en situation. *Tertiärsystem* (som Sirius) är sådana som inte har någon planetruta.



SPELORDNING

Spelet sker i omgångar. Varje omgång innehåller två spelarturer: en för Jorden, en för Imperiet. Varje spelartur innehåller ett antal faser, och de olika faserna kan bestå av flera moment som ska utföras i bestämd ordning. Stridsmomenten är ytterligare uppdelade i stridsrundor. Det låter komplicerat, men är egentligen mycket enkelt. Man följer bara listan och utför åtgärderna en i taget. Under två av faserna har motspelaren chans att reagera på den förste spelarens drag, innan denne fortsätter sin spelartur.

En omgång innehåller följande faser och moment:

Jordens spelartur

A. Jordens ekonomifas
1. Inkomstberäkning
2. Underhåll
3. Nyproduktion

B. Jordens första rörelsefas

C. Jordens första stridsfas
1. Rymdstrid
2. Rymd/planetstrid
3. Planetstrid

D. Imperiets reaktionsfas

E. Imperiets försvarsfas
1. Rymdstrid
2. Rymd/planetstrid
3. Planetstrid

F. Jordens andra förflyttningsfas

G. Jordens andra stridsfas
1. Rymdstrid
2. Rymd/planetstrid
3. Planetstrid

Imperiets spelartur

A. Imperiets ekonomifas
1. Inkomstberäkning
2. Underhåll
3. Nyproduktion
4. Kejserligt ingripande
5. Vädjanden till kejsaren

B. Imperiets första förflyttningsfas

C. Imperiets första stridsfas
1. Rymdstrid
2. Rymd/planetstrid
3. Planetstrid

D. Jordens reaktionsfas

E. Jordens försvarsfas
1. Rymdstrid
2. Rymd/planetstrid
3. Planetstrid

F. Imperiets andra förflyttningsfas

G. Imperiets andra stridsfas
1. Rymdstrid
2. Rymd/planetstrid
3. Planetstrid

I sin egen spelartur har en spelare två möjligheter att flytta sina styrkor (första och andra rörelsefasen), och två möjligheter att inleda strid (första och andra stridsfasen). Mellan dessa tillfällen har motståndaren en begränsad möjlighet att flytta (reaktionsfasen) och att slå tillbaka (försvarsfasen).

En omgång är en komplett sekvens av två spelarturer. Varje omgång motsvarar två år enligt jordisk normaltid.

Spelarturerna är indelade i faser och moment för att det ska vara klart vilka flyttningar och beslut man kan göra, och när. All aktivitet som inte ingår i spelsekvensen, eller som inte sker i den ordning sekvensen anger, är förbjuden.

Den aktive spelaren: På flera ställen i reglerna skiljer vi mellan spelarna, beroende på vilken som för tillfället flyttar och utför någon aktivitet. Den spelare som anges av titeln på den pågående *spelfasen* (alltså *inte* spelarturen) kallas alltid den *aktive* spelaren. På motsvarande sätt är den andre då den inaktive spelaren. Exempel: I Jordens första förflyttningsfas är Jordspelaren den aktive och Imperie-spelaren den inaktive. I den kejserliga försvarsfasen är förhållandet omvänt.

I det första kriget flyttar Jordspelaren först. Spelsekvensen visar att Jordspelarens spelartur kommer först. I efterföljande krig som ingår i en kampanj flyttar förloraren i det föregående kriget först, dvs. man börjar med den sidans spelartur. Spelarturerna är nästan identiska — skillnaden är att Imperiet har två extra moment i en av faserna.

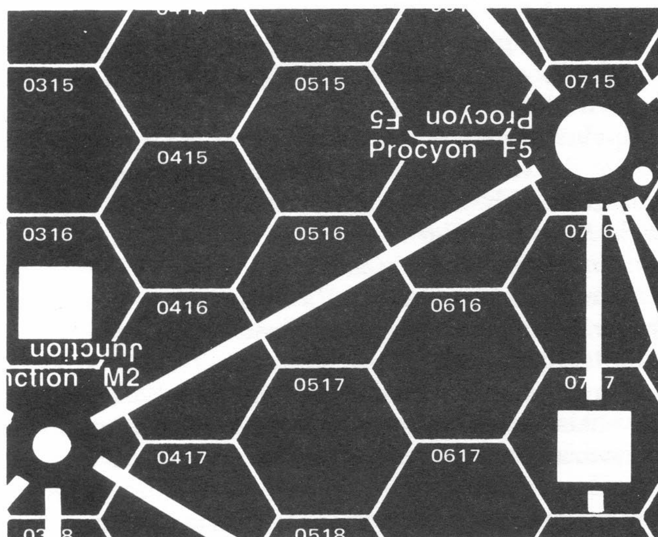
När båda spelarna har utfört sina spelarturer är omgången över. Man undersöker då om poängställningen medför att någondera sidan har vunnit kriget. Om inte, fortsätter man med nästa omgång. En blank bricka flyttas fram ett steg på Spelomgångsräknaren (SOR), för att man ska veta hur många omgångar man spelat. Varje omgång motsvarar två år i verklig tid.

FÖRFLYTTNING

Rymdskepp kan flyttas från plats till plats på kartan. Soldater och förråd kan transporteras av skepp. Interstellära skepp färdas genom hyperrymden och kan hoppa direkt från en stjärna till en annan utmed hyperrymdsrutterna. Alternativt kan de färdas vid sidan av rutterna, men då kommer de bara en hex per spelomgång. Jaktskvadroner och missilbåtar är för små för att medföra all den utrustning som krävs för att färdas interstellärt vid sidan av hyperrymdsrutterna. Jaktskvadroner och monitorer har inga hyperrymdsmotorer och kan inte hoppa genom hyperrymden. Soldater, rymdbaser, planetförsvarsbaser och jaktskvadroner kan transporteras från plats till plats med transportskepp. Monitorer, och alla andra skepp än jaktskvadroner, samt världsbrickor, kan inte transporteras.

Normalrymden: När man färdas i normalrymden uppnår man 80-90% av ljusets hastighet. I spelet motsvarar det en hastighet av en hex per omgång, och förflyttningen på kartan utförs under den aktiva spelarens första förflyttningsfas. Det är ett mycket tidskrävande förflyttningssätt, men rymdskepp i normal-

rymden behöver inte hålla sig till de gröna hyperrymdsrutterna och behöver inte tankas.



Hyperrymden: På grund av de enorma avstånden i världsrymden skulle färder mellan stjärnorna ta orimligt lång tid även med hastigheter som närmar sig ljusets. Men rymdskepp som är utrustade med hyperrymdsmotorer kan tillfälligt lämna den normala rymden och "hoppa" mellan stjärnorna genom en annan dimension, den s.k. hyperrymden. Sådana hopp kan endast utföras utmed de rutter som finns utmärkta på kartan — en grön linje som förbinder två stjärnhexor.

Varje hyperrymdshopp måste börja i en stjärnhex och sluta i en annan stjärnhex. Man får alltså inte börja eller sluta ett hopp mitt emellan två stjärnor. Skeppet passerar inte genom de mellanliggande hexorna och kan inte påverkas av enheter som finns där. Man får inte heller hoppa över en mellanliggande stjärna, utan den man hoppar från och den man hoppar till måste vara *direkt* förbundna med varandra.

Under sina egna två förflyttningsfaser får en spelare utföra hur många hyperrymdshopp som helst. Alla hans skepp kan fortsätta hoppa hur långt som helst, tills de kommer till en hex som innehåller ett eller flera fientliga rymdskepp. Då måste det flyttande skeppet stanna och angripa det fientliga skeppet under den följande stridsfasen. Skepp kan avsluta sin färd när som helst eller ligga stilla där de är.

Transportskepp, tankskepp och moderskepp har inga attackvärden och kan inte angripa andra skepp. Skepp som hoppar till en hex som innehåller enbart sådana skepp kan ignorera dem och fortsätta flytta. De skepp som stannar för att strida måste vänta med att fortsätta sin färd till efter den följande stridsfasen.

Under reaktionsfasen kan den aktive spelaren använda *en* stapel med skeppsbrickor (inklusive last som är ombord) som sin *reaktionsstyrka.*

Stapel kallas vilken grupp av skepp som helst, som befinner sig i en enda hex eller på en och samma planetruta. Reaktionsstyrkan får göra upp till tre hopp (med de begränsningar som gäller alla hopp — måste använda de gröna rutterna, måste stanna om de träffar på fientliga skepp, osv.). Alla skepp i reaktionsstyrkan behöver inte hoppa till samma destination.

Bränsle: Alla skepp använder väte som bränsle, och måste fylla på bränsletankarna mellan varje hopp i hyperrymden. De kan antingen tanka från oceanerna på en beboelig planet eller från atmosfären på en planet av gasjättetyp. Tertiärsystemet Sirius kan dock inte användas för tankning. Skepp som hoppar till Sirius kan därför inte hoppa därifrån under normala omständigheter. De kan fortsätta sin färd genom normalrymden, men inte hoppa.

Tankskepp har förmåga att tillverka bränsle direkt från stjärnornas atmosfärer. När ett sådant skepp finns vid ett tertiärt stjärnsystem kan det omedelbart tanka den egna sidans skepp, så att de kan färdas vidare genom hyperrymden. Tankskeppet förser sig självt med bränsle så att det kan lämna hexen när det vill.

Transport

Brickor som inte är skepp (soldater, rymdbaser, planetförsvarsbaser) och jaktskvadroner kan transporteras genom rymden av vissa skepp.

Ett transportskepp kan medföra en bricka (som representerar lasten). Man bör då lägga lastbrickan under skeppets bricka för att visa att den transporteras. Transportskepp som har jaktskvadroner ombord räknas ändå som obeväpnade eftersom de inte kan lossa jaktskeppen i rymden.

Linjeskepp (M, B, B1, B2 och BB) kan medföra en soldatbricka var, men inga andra typer av last. Moderskepp kan medföra tre jaktskvadroner, men ingen annan typ av last.

Skepp får alltid lasta på eller av det de fraktar i ett vänligt sinnat system (ett system som innehåller en rymdbas- eller världsbricka från den egna sidan). Inget enstaka transporterande skepp kan dock bära mer än två olika laster under en och samma förflyttningsfas. De tre jaktskvadroner som kan finnas på ett moderskepp räknas dock som *en* last.

Om ett skepp lastar av i ett neutralt eller fientligt system, måste flyttningen från rymden till planetens yta utföras under moment 2 (rymd/planetstrid) i stridsfasen. Under reaktionsfasen får skepp som transporterar gods, och som ingår i reaktionsstyrkan, lasta på eller lasta av, men inte bäggedera.

Laster kan inte överföras mellan skepp ute i rymden. Ett moderskepp kan både skicka ut och ta ombord jaktskvadroner i rymden, men inga andra skepp kan göra det.

När ett skepp förstörs i strid, förstörs också dess last.

STRID

Varje stridsfas består av tre moment, under vilka man utför strid mellan skepp i rymden, strid mellan rymdenheter och planeter, och strid på planetytor. Striderna är uppdelade i stridsrundor.

Rymdstrid

Under rymdstridsmomentet måste rymdstrid äga rum i varje hex där båda sidorna har rymdskepp. Striderna avgörs för en hex i taget, i den ordning angriparen väljer. Rymdstrider sker i en serie stridsrundor. Varje stridsrunda är ett utväxling av eld mellan fientliga skepp i samma hex. Rymdstrider inträffar för det mesta i stjärnhexor, men kan äga rum i vilken hex som helst. En strid pågår alltid tills bara en spelare har skepp kvar i hexen.

Båda spelarna förbereder striden genom att lägga ut alla sina deltagande skepp på en fri bordsyta. Bara skepp med stridsstyrka (första och andra siffran längst ned på brickorna) större än noll kan beskjuta andra skepp, men även obeväpnade skepp måste delta i striden. Om ett moderskepp finns med, får det skicka ut eller ta ombord jaktskvadroner nu och vid början av varje stridsrunda. Den aktive spelaren räknas som den anfallande, hans motståndare som den försvarande. Varje stridsrunda består av avståndsbestämning, målsökning, och eldgivning.

Avståndsbestämning: Rymdstrid kan ske på två olika avstånd, långt eller kort håll. På långt håll kan man enbart använda missiler. På kort håll kan man använda missiler (fast med reducerad effekt) eller strålvapen. Den första stridsrundan sker alltid på långt håll.

I de följande stridsrundorna bestäms avståndet genom att båda spelarna slår varsin tärning. Den som har den mindre styrkan (minst antal skepp) får lägga till ett till sitt tärningsresultat. Den som slår högst har möjlighet att ändra avståndet från långt till kort eller från kort till långt. Slår båda spelarna lika, förblir avståndet oförändrat i den innevarande stridsrundan, och växlar automatiskt till det andra avståndet i nästa stridsrunda. Ingen ytterligare avståndsbestämning behövs då i den kommande stridsrundan. Alla skepp i en spelares flottstyrka befinner sig alltid på samma avstånd från fienden, och när avståndet ändras gäller ändringen alla skeppen.

Båda spelarna har möjlighet att avbryta striden i vilken stridsrunda som helst, under förutsättning att det finns en reträttväg. Omedelbart efter avståndsbedömningen talar spelaren i så fall om att han retirerar. Alla hans styrkor förblir då i strid under den innevarande stridsrundan, men får inte skjuta. De skepp som inte kan färdas i hyperrymden måste stanna kvar och fortsätta striden efter det att fjärrskeppen har lämnat området vid slutet av stridsrundan.

Målsökning: När man har bestämt avståndet väljer spelarna vilka skepp som ska angripa vilka mål. Försvararen lägger fram ett av sina skepp, och angriparen lägger fram det av sina skepp som han vill bekämpa försvararens första skepp med. Så fortsätter man: försvararen lägger fram skepp efter skepp, och varje gång placerar angriparen ett av sina skepp mittemot det, tills alla försvarande skepp har lagts fram eller tills det inte finns fler angripande skepp. Om den ena sidan har fler skepp kan dessa nu placeras vid vilka fiendeskepp som helst. Det finns ingen begränsning av hur många extra skepp man kan sätta in mot ett fiendeskepp. Man kan också välja att hålla sina extra skepp i reserv till nästa stridsrunda. De är då inte med i striden och kan varken skjuta eller beskjutas.

Eldgivning: När skeppen placerats anger spelarna vilken typ av eld de avger. Angriparen bestämmer först sina attacker (stråleld, missileld, självmordsanfall, intensiveld, osv). Försvararen anger vad hans skepp gör och noterar eventuell defensiv eld som han kan ge (de olika eldalternativen beskrivs detaljerat nedan). Därefter avges eld och resultaten fastställs.

Under stridsrundan skjuter varje skepp på det fiendeskepp det är placerat mot. Om fler än ett skepp är placerat mot det, får det välja vilket av dem det ska ge eld mot. Varje skepp får bara skjuta en gång per stridsrunda, och elden måste riktas mot ett enda fiendeskepp. Är flera skepp placerade för att skjuta mot ett och samma fiendeskepp, så kan de alla göra det, men eldgivningen sker separat för varje skepp som skjuter. Man får inte lägga ihop deras stridsstyrka till en samlad attack.

När man ska skjuta mot ett fientligt skepp på långt håll noterar man det egna skeppets missilstyrka och styrkan på målets skydd. Därefter tittar man på tabellen "Strid med missilvapen" och letar reda på rätt rad för missilstyrka respektive rätt kolumn för skydd. Där raden och kolumnen möts finns ett träfftal, som är det lägsta värde man måste slå med en tärning för att förstöra målet. Om tärningsresultatet är lika med eller högre än träfftalet, är målet förstört och tas bort från spelet. På långt avstånd kan angriparen välja att använda intensiveld, och får då fördubbla skeppets missilstyrka (se nedan).

På kort avstånd är tillvägagångssättet liknande, men det finns fler alternativ att välja mellan. I första hand använder man strålvapen. Man tittar på det angripande skeppets strålstyrka och målets skydd i tabellen "Strid med strålvapen". Där raden och kolumnen möts hittar man träfftalet. Man slår en tärning och ser om man lyckats slå lika med eller högre än träfftalet, vilket innebär att man förstört målet.

På kort avstånd kan ett skepp välja att utföra ett självmordsanfall (se nedan), och får då lägga till en modifikation på +1 till tärningsslaget. Självmordsanfall innebär dock att skeppet måste utstå defensiv eld från målet innan det angriper.

Man kan skjuta med missiler på kort avstånd om skeppet inte använt strålvapen, och om det överlevt eventuell fientlig stråleld i rundan, men då halveras skeppets missilstyrka (avrunda nedåt).

Eldgivningen i en rymdstrid anses normalt vara simultan (samtidig) inom en stridsrunda. Alla planerade attacker utförs, och förstörda skepp (utom de som faller offer för defensiv eld) tillåts skjuta tillbaka innan de tas bort ur spelet. All rymdstrid slutförs innan spelet går vidare till nästa moment, rymd/markstrid.

Alternativ eldgivning

Intensiveld med missiler: Ett rymdskepp kan, oavsett avståndet, välja att göra av med alla sina missiler i en enda attack, i ett försök att överväldiga sin motståndare med stor koncentrerad eldkraft. Skeppets missilstyrka fördubblas (högst till 12), och anfallet utförs. Skeppet har sedan gjort slut på alla sina missiler, och har missilstyrka noll under resten av den innevarande stridsfasen.

Missileld på kort håll: Rymdskepp kan avskjuta missiler på kort håll (trots att strålvapen är mycket effektivare där). Missileld på kort håll har halverad styrka (avrunda nedåt). Det tar dock längre tid att skjuta med missiler än med strålvapen. Ett skepp som skjuter missiler får inte ge eld förrän alla anfall med strålvapen har utförts. Blir skeppet förstört av stråleld hinner det inte skjuta några missiler. På kort avstånd kan ett skepp även välja att utföra en alternativ attack (t.ex. intensiveld). I vissa fall kan det då inträffa att den fördubblade missilstyrkan (som tidigare halverats och avrundats nedåt) blir något mindre än den normala fulla styrkan.

Självmordsanfall: Skepp som har strålvapen kan utföra ett självmordsanfall om det är på kort håll, under förutsättning att det först utsätter sig för defensiv eld från målet. Om man tänker utföra en självmordsattack måste man tala om det innan någon strid har ägt rum i den innevarande stridsrundan. Angriparen förklarar vilka skepp som gör självmordsattacker, och dessa skepp får då inte anfallas på det sättet av den andra sidan. Därefter kan försvararen ange eventuella självmordsanfall som han vill, och kan, göra.

Målet för en självmordsattack får, om försvararen vill, ge försvarseld med strålvapen, med full styrka, eller med missilvapen till halv styrka (avrunda nedåt). Intensiveld får inte användas som försvar mot självmordsattacker. Målet får skjuta på angriparen, och om det lyckas förstöra skeppet förhindras självmordsattacken. Det angripande skeppet får då inte skjuta alls under stridsrundan och tas bort ur spelet omedelbart. Om det angripande skeppet klarar försvarselden får det därefter anfalla på normalt sätt, men adderar ett till tärningsresultatet.

Normalt får ett skepp bara skjuta en gång under en stridsrunda. Men om ett och samma skepp utsätts för flera självmordsattacker, får det ge försvarseld mot alla de skepp som angriper det. Ett skepp som har avgett försvarseld har förbrukat sin förmåga att ge eld, och får inte ge eld mer i innevarande stridsrunda, ens mot normalt anfallande skepp.

Skadade skepp: Skepp kan bli skadade på grund av dåligt underhåll. Skadade rymdskepp drar bort ett från sina tärningsslag när de anfaller. När ett skadat skepp angrips får angriparen lägga till ett till tärningsresultatet. Skakade skepp kan göra självmordsattacker, men kan inte avge intensiveld.

Avslutning av strid: En rymdstrid kan sluta på ett av två sätt: antingen genom att den ena sidans styrkor är helt förintade, eller genom att endera sidan avbryter striden och lämnar hexen.

Om den ena sidan förintas har den andre spelarens styrkor segrat, och hexen kontrolleras av segraren. Båda sidorna har möjlighet att avbryta striden och därmed i praktiken ge bort hexen till motståndaren. De styrkor som avbryter striden blir kvar i hexen under hela den innevarande stridsrundan, men får inte skjuta. Vid slutet av stridsrundan hoppar alla retirerande skepp som kan det bort från hexen. Om det är möjligt måste de hoppa till ett vänligt sinnat system (ett hopp bort) där det inte finns några fiendeskepp. Om detta inte är möjligt måste hoppet ske till ett tomt system (ett hopp bort). Om inget av detta är möjligt, kan spelaren inte avbryta striden.

Skepp som inte kan hoppa genom hyperrymden (monitorer, jaktskvadroner, reaktionsstyrkor som redan hoppat tre gånger, och skadade skepp som inte klarar sitt tärningsslag) lämnas kvar och måste fortsätta striden på egen hand. Man kan inte fly från en strid genom normalrymden. När den ena sidan vill avbryta striden måste han göra det med alla skepp som kan hoppa därifrån, och alla andra måste stanna. Han får alltså inte lämna kvar något av de skepp som kan ta sig därifrån.

Rymdstrid

Dessa skepp har målsökt varandra på långt avstånd (endast missilvapen tillåtna).

DD anfaller F med missilstyrka 2 mot skydd 2. Det slår 6 och förstör F. F anfaller tillbaka med missilstyrka 1 mot skydd 2, och slår 4; ingen effekt.

CS anfaller CR med missilstyrka 7 mot skydd 6. CR använder intensiv missileld. CS slår 4, ingen effekt. CR avfyrar missileld av styrka 12 mot skydd 4, och slår 4: CS förstörd.

B" skjuter mot MB med missilstyrka 10 mot skydd 1. MB tänker använda intensiveld. B2 slår 3 och förstör MB. MB svarar med missilstyrka 12 mot skydd 8 och slår 2, en miss.

Imperiet	Jorden
2 DD 2-2-2	1 F 2-1-2
4 CS 2-7-4	4 CR 6-6-6
5 B2 6-10-8	1 MB 0-6-1

Missilavstånd



Skeppen omfördelas nu. B2 tar sig an den överlevande CR, och DD skyddas.

B2 anfaller med styrka 10 mot skydd 6 och slår 5. CR förstörd. CR avfyrar eldstyrka 6 mot skydd 8, slår 6 och förstör B2. Den skyddade DD är det enda kvarvarande skeppet. Imperiet vann slaget.

Strid i tomma rymden: I de sällsynta fall där båda sidorna har enheter i samma interstellära hex, inträffar striden mellan dem i den stridsfas som följer efter angriparens förflyttning. En sådan strid kan inte avbrytas utan blir en duell till döds.

Anmärkningar: Inget skepp kan skjuta mer än en gång per stridsrunda (utom när det har möjlighet att avge försvarseld mot mer än ett skepp). Det går inte att kombinera eld från flera skepp mot ett mål. Ett beskjutet skepp försvarar sig mot varje angrepp individuellt.

Rymd/planetstrid

Efter en rymdstrid kan den spelare som kontrollerar systemet göra saker med de planeter som finns där, om det är hans fas. Om planetrutan redan är vänligt sinnad kan han landa. Om planetrutan är neutral eller fientlig kan han bomba, planetens försvarsanläggningar kan skjuta tillbaka, och därefter kan han försöka landsätta skepp.

Bombning: Fientliga enheter i en planetruta kan bombas. Man använder då skeppens missilstyrka. Intensiv missileld kan dock inte användas vid bombning.

Varje fientlig bricka i rutan är ett mål. Flera mål kan angripas i detta moment, men inget mål får angripas mer än en gång. Inget skepp får skjuta mer än en gång, men flera skepp kan kombinera eld mot ett och samma mål (till skillnad mot rymdstrid, där varje skepp skjuter för sig). Man lägger då ihop de angripande skeppens missilstyrka, slår en tärning, och avläser resultatet på tabellen ”Bombning”. Det finns tre möjliga resultat: Ingen effekt, målet neutraliserat, eller målet förstört. När ett mål neutraliseras vänder man brickan upp och ned till slutet av innevarande speltur. Den neutraliserade enheten får inte anfalla (varken avge planetförsvarseld eller angripa soldater), men försvarar sig normalt i markstrid. En förstörd enhet tas genast bort från spelet.

Om man *genom bombning* får resultatet ”förstört” mot en världs- eller rymdbasbricka, omvandlas det automatiskt till ”neutraliserat”.

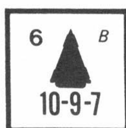
Landsättning och försvarseld: Efter att anfallaren har bombat deklarerar han vilka enheter som försöker landa (om några), varpå både skepp som har bombat och skepp som försöker landa utsätts för försvarseld. De enheter som kan skjuta planetförsvarseld är världar, rymdbaser och planetförsvarsbaser, om de inte är neutraliserade.

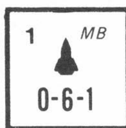
Varje bricka (av de tre ovannämnda typerna) i planetrutan får skjuta mot vart och ett av dessa skepp. Om det t.ex. finns en världsbricka och en planetförsvarsbas i planetrutan, får båda skjuta mot varje skepp som har bombat och/eller försöker landa. De skjuter genom att man slår en tärning för varje inkommande skepp och tittar i tabellen ”Planetförsvar”. Har det inkommande skeppet en skyddsstyrka på 7 eller högre, lägger man till ett till tärningsresultatet innan man anlitar tabellen (det innebär att skepp med starka energisköldar är mindre känsliga för planetförsvarseld). Där raden för tärningsresultatet och kolumnen för bricktypen möts finner man resultatet av elden.

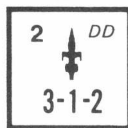
Det finns två möjliga resultat av försvarseld från planeter: ”ingen effekt” eller ”målet förstört”. Ett förstört mål tas genast bort ur spelet. Om ett skepp förstörs, gäller det även den last det transporterar.

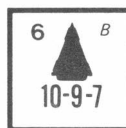
Elitsoldater (brickor med en stjärna respektive punkt på båda sidor om soldatsymbolen) får landsättas direkt från rymden, men vanliga soldater måste landsättas i rymdskepp. Elitsoldater skjuts ut i rymden av det transporterande skeppet, och var och en av soldatbrickorna utsätts sedan enskilt för planetens försvarseld. Skeppet berörs det inte av försvarselden om det inte försöker gå ned på planeten. När det gäller planetförsvarseld anses elitsoldater ha ett skydd på 7, och får således tillgodoräkna sig tärningsmodifikationen. Lägg märke till att bombning kan ha förstört eller neutraliserat de olika brickorna i planetrutan innan de får möjlighet att skjuta. I så fall kan man förstås landa ostört.

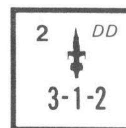
Jorden

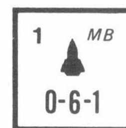




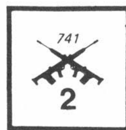


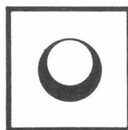
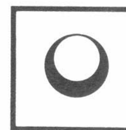






Imperiet




(Rymdbas)

(Rymdbas)

B väljer att bomba kejserliga soldatstyrkan 741 med 9 i missilstyrka. Han slår 1 och styrkan är neutraliserad.

MB och DD bombar tillsammans rymdbasen med 7 i missilstyrka. De slår 2 — ingen effekt.

Den kejserliga rymdbasen skjuter en gång på varje skepp. Den slår 2 mot B (ingen effekt), 1 mot DD (förstörd) och 3 mot MB (ingen effekt).

Rymd/planetstrid

Soldaterna har målsökt varandra, och den kejserliga rymdbasen är skyddad. Den kan inte attackeras denna fas.

Soldaterna identifieras genom deras stridsstyrka.

Soldat 2 anfaller soldat 1 med +1 på tärningen, slår 1 och förstör den; soldat 1 anfaller tillbaka med –1 på tärningen, slår 2 och förstör soldat 2.

Soldat 3 anfaller soldat 4 med –1 på tärningen, slår 2 och förstör den. Eftersom soldat 4 är elitsoldater kan den inte skjuta tillbaka (regeln om defensiv eld).

Soldat 6 anfaller soldat 5 med +1 på tärningen, slår 2 och förstör soldat 5. Soldat 5 anfaller tillbaka med –1 på tärningen, slår 4 och missar.

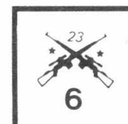
Eftersom alla imperietrupper är förstörda, tar markstriden slut.

Markstrid

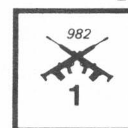
Jorden





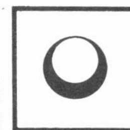


Imperiet









Markstrid

Markstrid inträffar när överlevande angripande soldater har landat på planeten. Striden utförs i en serie stridsrundor. Varje stridsrunda är en utväxling av eld mellan fientliga styrkor som befinner sig i samma planetruta. Markstrid utförs enbart i planetrutor. Den aktive spelaren är angripare, hans motståndare är försvarare.

Målsökning: Båda spelarna flyttar tillfälligt sina brickor från planetrutan till ett tomt utrymme på bordet. Precis som i rymdstrid lägger försvararen upp sina soldatbrickor en i taget, och angriparen matchar varje enhet med en av sina egna. Detta fortsätter tills endera spelaren inte har fler soldater. Neutraliserade enheter får användas i denna procedur: de kan anfallas, men får inte själva gå till anfall.

Om angriparen har färre soldater än försvararen får försvararen sätta in sina resterande soldater mot angriparens, och på så sätt fördubbla (eller mer) för maximal effekt. Alternativt kan han välja att hålla de extra enheterna i reserv till nästa stridsrunda.

Har försvararen färre soldatbrickor än angriparen, måste han även flytta fram andra brickor (planetförsvarsbaser, rymdskepp, rymdbas- och världsbrickor) som var och en matchas mot en angripande soldatbricka. Om angriparen efter detta fortfarande har soldatenheter som inte fått någon motståndare, kan han sätta in dessa mot försvarande brickor som redan har motståndare.

Alla försvararens brickor som inte har gått åt till att möta angreppet är nu skyddade, och deltar inte i markstriden någon gång under denna stridsfas. Lägg dessa brickor åt sidan. Efter varje stridsrunda får man placera om brickorna för att t.ex. ersätta förluster, enligt samma principer som vid markstridens början. Men de enheter som inte var med i striden från början förblir passiva och får inte delta eller beskjutas. Det innebär att det finns en teoretisk begränsning av erövringsförsök: en planetruta kan inte erövras på en stridsfas om inte antalet angripande soldatbrickor är minst lika stort som antalet försvarande brickor.

Eldgivning: När enheterna parats ihop får soldatbrickorna skjuta en gång var mot varandra. Andra enheter än soldater, samt neutraliserade soldater, får inte angripa utan bara försvara sig. Soldatbrickorna är märkta med sin anfalls- respektive försvarsstyrka. Planetförsvarsbaser försvarar sig med den tryckta styrkan 2, alla andra brickor (inklusive rymdskepp) försvarar sig med styrkan 1. Enligt den alternativa regeln om hemvärldar kan Sol och Gashidda ha högre försvarsvärden (se sidan 15).

En soldatbricka som har flera enheter ställda mot sig kan välja att anfalla en eller flera av dessa. Striden avgörs genom att man drar bort målets (eller målens) sammanlagda försvarsvärde från angriparens anfallsstyrka (resultatet kan bli negativt). Resultatet motsvarar en kolumn i tabellen "Markstrid". Man slår en tärning och avläser resultatet på motsvarande rad. Det finns två möjliga resultat vid markstrid: "ingen effekt" eller "målet förstört". En enhet som blir förstörd tas bort ur spelet. Om en världsbricka får resultatet "förstörd" blir den automatiskt "neutraliserad" i stället. Världar kan inte förstöras genom strid.

All eldgivning sker samtidigt, och alla enheter som ger eld får göra det innan effekterna av elden tillämpas. Enheter som blir förstörda får alltså ändå skjuta i den innevarande stridsrundan, innan de tas bort. Varje soldatenhet får skjuta en gång per stridsrunda, och den kan skjuta mot en, flera, eller alla de brickor som är uppställda mot den. Om flera enheter är uppställda mot en eller flera enheter, får de lägga ihop sin eldstyrka och använda den mot ett enda mål, om man så vill. Inget säger att alla enheter måste angripas eller angripa.

Defensiv eld: Eftersom elitsoldater endast bär lätt utrustning (för att de ska kunna landsättas direkt från rymden) har de en nackdel i strid mot reguljära soldater. När en elitstyrka angriper en reguljär soldatstyrka (även i situationer där mer än en bricka är inblandade på båda sidor, men båda sidors styrkor består av rakt igenom elit- eller reguljära soldater), får de reguljära soldaterna skjuta först. Om denna försvarseld förstör elitsoldatbrickan, tas den bort genast och får inte tillfälle att skjuta.

Avslutning av strid: Markstrid avslutas när den ena sidans alla stridande soldater har eliminerats. För försvararen inkluderar detta alla deltagande soldater, men inte sådana som har undantagits under den inledande uppställningen. Om alla angripande soldater elimineras, medför det att även den sidans övriga enheter i planetrutan (transportskepp och andra skepp, icke avlastad last, osv) förintas.

Strid i försvarsfasen

Vissa begränsningar gäller eldgivning i försvarsfasen. Endast de enheter som ingår i reaktionsstyrkan (den stapel som får flyttas under reaktionsfasen) får utföra angrepp i försvarsfasen. (Undantag: om denna stapel flyttar in i en hex där det redan finns andra enheter från samma sida får även dessa delta. Fientliga styrkor på platsen får försvara sig normalt.)

RYMDSKEPP

Egentligen representerar varje rymdskeppsbricka en hel skvadron av skepp, men för enkelhets skull talar vi om dem som om det rörde sig om enstaka skepp. Alla brickor är märkta med styrkan på skeppets strålvapen, missilvapen och energisköldar, en underhållskostnad, och en förkortning som anger vilken typ av skepp det är. Brickorna har också en silhuett av skeppet för att det ska bli lättare att känna igen de olika typerna.

Trängskepp

Dessa skepp har försörjningsfunktioner i rymdflottorna, men slåss inget vidare.





Transportskepp (TR) är till för att frakta icke utplacerade rymdbaser, planetförsvarsbaser, soldater och jaktskvadroner mellan stjärnorna. Ett transportskepp kan medföra en bricka som last. *Tillverkningskostnad:* 1 RE.

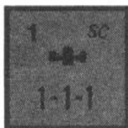


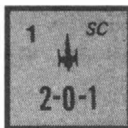


Tankskepp (AO) är mobila bränslefabriker som kan raffinera fram väte ur stjärnors atmosfärer. De används för att tanka interstellära rymdskepp så att dessa kan hoppa från ett tertiärt system (otankade skepp kan bara ta sig därifrån genom att färdas genom normalrymden, en hex per spelomgång).
Tillverkningskostnad: 2 RE.

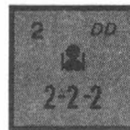
Små krigsskepp

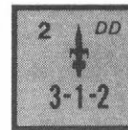
De mindre krigsskeppen är lätt beväpnade och lätt bepansrade skepp som ursprungligen var avsedda för eskort och spaning.





Spaningsskepp (SC) är små interplanetära enheter avsedda för bevakning och kurirtjänst.
Tillverkningskostn: 1 RE.

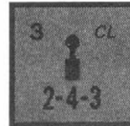


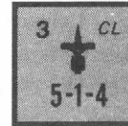


Jagare (DD) är små skepp avsedda för eskort och begränsade självständiga operationer.
Tillverkningskostnad: 3 RE.

Kryssare

Lätta kryssare, slagkryssare, tunga kryssare och attackkryssare utgör majoriteten av skeppen i alla rymdflottor, på grund av deras relativt låga underhållskostnad och stora eldkraft.



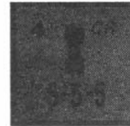
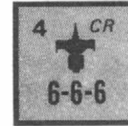


Lätta kryssare (CL) är den minsta typen av kryssare.
Tillverkningskostnad: 6 RE





Slagkryssare (CS) kännetecknas av hög missilstyrka, och används till en mängd olika uppdrag men framför allt till bombning.
Tillverkningskostnad: 10 RE

Tunga kryssare (CR) är standardtypen av kryssare. De är lika effektiva med strålvapen som med missiler.
Tillverkningskostnad: 12 RE



Attackkryssare (CA) finns endast hos Imperiet och har kraftigare strål- vapen än andra kryssare.
Tillverkningskostnad: 14 RE

Linjeskepp

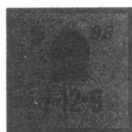
Av gammal tradition från den tid då man stred med segelfartyg på haven kallas de största och kraftigast beväpnade skeppen för "linjeskepp". Till dem räknas de olika typerna av slagskepp samt monitorer. Slagskepp kan frakta en soldatbricka, och kan landsätta elitsoldater från rymden för invasioner. Linjeskepp är bättre utrustade än andra skepp för att skydda sig mot planeters försvarseld, eftersom de alla har energisköldar av styrka 7 eller mer. Alla linjeskepp utom monitorer tar två omgångar att tillverka. Monitorer tar bara en omgång.




Lätta slagskepp (Jordisk förkortning B, Imperiets förkortning B1) är tungt beväpnade och bepansrade rymdskepp, avsedda att utgöra ryggraden i flottan. Emellertid är de så dyra i underhåll att deras värde kan diskuteras.
Tillverkningskostnad: 16 RE

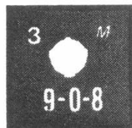


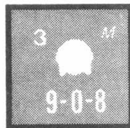
Medeltungt slagskepp (B2) är en förstärkt version av ett lätt slagskepp, som endast finns hos Imperiet.
Tillverkningskostn 18 RE




Tunga slagskepp (BB) är de största och kraftigaste stridsskepp som går att konstruera.

Tillverkningskostn: 20 RE





Monitorer (M) är tungt beväpnade stridsplattformar som inte kan färdas genom hyperrymden. De kan enbart flytta sig i normalrymden, och är främst avsedda för att försvara rymdbaser. Detta är en konstruktion som härstammar från tiden före slagskeppen. Imperiets modeller koncentrerar sig på missilstyrka, Jordens på strålvapen. Det finns en monitor av "jordisk" modell tillgänglig för Imperie-spelaren för den händelse att han föredrar den. När en monitor befinner sig i ett system med en vänligt sinnad rymdbas har spelaren möjlighet att betala för underhåll av den i stället för att slå en tärning (se reglerna om underhåll på sidan 11).

Tillverkningskostnad: 6 RE

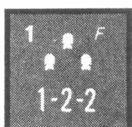
Specialskepp

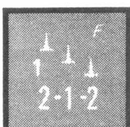
Det finns specialskepp för flera slags uppdrag.



Missilbåtar (MB) finns bara hos Jorden och är små, lättbyggda skepp med avskjutningsramper för missiler. Man har konstruerat dem för att uppväga den höga missilstyrkan hos de flesta av Imperiets skepp. Missilbåtar kan hoppa genom hyperrymden, men har inte tillräckligt stora förråd ombord för att kunna färdas mellan stjärnorna i normalrymden.

Tillverkningskostnad: 4 RE

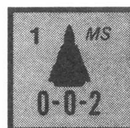




Jaktskvadroner (F) är grupper av mindre skepp avsedda för taktisk strid. De kan vare sig färdas i hyperrymden eller i normalrymden, men kan bäras som last ombord på större fartyg. Jaktskvadroner behöver en bas innan de kan operera. En bas kan vara en vänligt sinnad värld eller rymdbas, eller ett moderskepp (se nedan).

Tillverkningskostnad: 1 RE.





Moderskepp (MS) är avsedda att transportera, skicka ut och ta ombord jaktskvadroner. Ett moderskepp rymmer upp till tre jaktskvadroner, och kan skicka ut och ta ombord detta antal per stridsrunda. Skadas moderskeppet, skadas också de jaktskvadroner som finns ombord. I början av varje stridsrunda i en rymdstrid kan moderskepp skicka ut eller ta ombord jaktskvadroner. Jaktskvadroner som är ombord på moderskeppet påverkar inte spelet så länge de är där. Är de utanför moderskeppet räknas de var för sig. Produktionen av jaktskvadroner inräknas inte i produktionen av ett moderskepp.

Tillverkningskostnad: 7 RE

SOLDATER

De två olika typerna av soldater är elitsoldater och reguljära soldater.





Reguljära soldater är den normala markstridskrafterna både hos Jorden och Imperiet. Varje bricka representerar en förstärkt division. Eftersom reguljära soldater har tungt artilleri får de ge defensiv eld först, när de angrips av elitsoldater (som inte har artilleri).





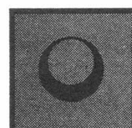
Varje bricka **elitsoldater** representerar en specialutrustad division som kännetecknas av hög stridsstyrka och som kan landsättas direkt från rymden (se rymd/planetstrid på sidan 7).

Soldatenheter kan "produceras" genom att betala de erforderliga resursenheterna (RE) och lägga brickan på SOR så att den kommer i spel i nästa egna spelartur. Man kan dock inte bestämma exakt hur bra den färdiga divisionen kommer att bli. För att simulera detta blandar man alla tillgängliga brickor av den aktuella typen (elit eller reguljär) och drar slumpmässigt en. Brickans styrka påverkar inte kostnaden. Soldater som förstörs i strid läggs tillbaka bland de tillgängliga brickorna och är med i dragningen nästa gång man producerar soldater. Detta gäller även Imperiets soldater. Soldater kostar inget i underhåll. Soldater kan endast arbeta i planetrutor och fyller ingen funktion när de är ombord på rymdskepp.

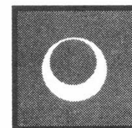
Tillverkningskostnad: 2 RE (reguljära) eller 3 RE (elit).

ÖVRIGA BRICKOR

Vid sidan av rymdskepp och soldater finns också brickor för världar, rymdbaser och planetförsvarsbaser.




Världsbrickor representerar omfattande, utvecklad civilisation, befolkning och industriella centra i primärsystem. Världsbrickorna placeras ut före det första kriget, och byter ägare endast i begränsad omfattning. Världsbrickor kan inte tillverkas, ej heller förintas som ett resultat av strid. Det värsta som kan drabba dem genom krig är att de neutraliseras.




Rymdbaser representerar de (ibland omfattande) anläggningar som har byggts för att kolonisera sekundärsystem. Rymdbaser kan tillverkas och hållas i reserv tills de behövs. När de ska användas måste de transporteras till rätt planetruta. En rymdbas börjar inte fungera förrän alla fientliga styrkor i planetrutan har eliminerats. Endast *en* fungerande rymdbas kan finnas i varje planetruta. En rymdbas får placeras i en planetruta

FÄRGKODER

Bricktyp	Jordens färg	Imperiets färg
Värld	Grön/svart	Svart/röd
Rymdbas	Blå/svart	Röd/vit
Planetförsvarsbas	Blå/vit	Röd/vit
Planetära skepp	Blå/vit	Röd/vit
Hyperrymdsskepp	Blå/svart	Röd/svart
Reguljära soldater	Grön/vit	Röd/vit
Elitsoldater	Grön/svart	Svart/röd

Färgen skiljer världar från rymdbaser. Skepp med vit silhuett (monitor och jaktskvadroner) kan inte utföra hyperrymdshopp.

SKEPPSKODER

Kod	Typ	Imperiet	Terra	Lastkap.
SC	Spaningsskepp	1-1-1 1	2-0-1 1	—
DD	Jagare	2-2-2 2	3-1-2 2	—
CL	Lätt kryssare	2-4-3 3	5-1-4 3	—
CS	Slagkryssare	2-7-4 4	0-8-5 4	—
CR	Tung kryssare	5-5-5 4	6-6-6 4	—
CA	Attackkryssare	7-5-5 4	—	—
B	Lätt slagskepp	—	10-9-7 6	1 soldat
B1	Lätt slagskepp	4-9-8 6	—	1 soldat
B2	Medeltungt slagsk.	6-10-8 5	—	1 soldat
BB	Tungt slagskepp	7-12-9 5	12-9-9 5	1 soldat
M	Monitor	0-10-7 3	9-0-8 3	1 soldat
MB	Missilbåt	—	0-6-1 1	—
MS	Moderskepp	0-0-1 1	0-0-2 1	3 jakt-skvadr.
F	Jaktskvadron	1-2-2 1	2-1-2 1	—
TR	Transportskepp	0-0-1 1	0-0-1 1	1 bricka
AO	Tankskepp	0-0-1 1	0-0-1 1	—

Siffrorna är S-M-Sk U (S: Strålvapen M: Missilvapen Sk: Skydd U: Underhållsvärde).

TILLVERKNINGSKOSTNAD

Kostnad	Kod	Bricka	Tid
—	—	Värld	—
4	—	Rymdbas	1
10	—	Planetförsvarsbas	1
2	—	Soldater	1
3	—	Elitsoldater	1
1	SC	Spaningsskepp	1
3	DD	Jagare	1
6	CL	Lätt kryssare	1
10	CS	Slagkryssare	1
12	CR	Tung kryssare*	1
14	CA	Attackkryssare**	1
16	B	Jordiskt lätt slagskepp	2
16	B1	Kejserligt lätt slagskepp*	2
18	B2	Medeltungt slagskepp*	2
20	BB	Tungt slagskepp*	2
6	M	Monitor	1
4	MB	Missilbåt	1
7	MS	Moderskepp	1
1	F	Jaktskvadron	1
1	TR	Transportskepp	1
2	AO	Tankskepp	1

**Kejsaren måste ge tillstånd. **Endast tillgängligt i specialfall.*

STRID MED STRÅLVAPEN

anfallsstyrka \ Skyddsstyrka	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	4	4	5	6	6	7	7	8	9
2	3	4	5	5	6	7	7	8	9
3	3	4	4	5	6	6	7	8	8
4	2	3	4	5	5	6	7	7	8
5	2	3	4	4	5	6	6	7	8
6	2	3	3	4	5	5	6	7	7
7	1	2	3	4	4	5	6	6	7
8	1	2	3	3	4	5	5	6	7
9	1	2	2	3	4	4	5	6	6
10	1	1	2	2	3	4	5	5	6
11	1	1	1	2	3	3	4	5	5
12	1	1	1	1	2	2	3	3	4

STRID MED MISSILVAPEN

anfallsstyrka \ Skyddsstyrka	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	5	6	6	6	7	7	7	8	8
2	5	5	6	6	6	7	7	7	8
3	5	5	5	6	6	6	7	7	7
4	4	5	5	5	6	6	6	7	7
5	4	4	5	5	5	6	6	6	7
6	4	4	4	5	5	5	6	6	6
7	3	4	4	4	5	5	5	6	6
8	3	3	4	4	4	5	5	5	6
9	3	3	3	4	4	4	5	5	5
10	2	3	3	3	4	4	4	5	5
11	2	2	3	3	3	4	4	4	5
12	2	2	2	3	3	3	4	4	4

Man måste slå högre än eller lika med det angivna talet med en tärning för att förstöra målet.

Strålvapen *används på kort avstånd,* missilvapen *används på långt avstånd. Missiler kan även användas på kort håll, men då med halva styrkan, avrundat nedåt, och skjuter efter att all strid med strålvapen har avgjorts.*

Självmordsanfall *med strålvapen medför en tärningsmodifikation på +1, men målet får först skjuta försvarseld.*

Intensiveld med missiler *medför dubbel styrka (högst 12), men det anfallande skeppet får därefter inte skjuta fler missiler i den aktuella stridsfasen.*

Skadade skepp *anfaller med –1 på tärningen. När man angriper skadade skepp får man dessutom en tärningsmodifikation på +1.*

PLANETFÖRSVAR

Tärnings-resultat	Världs-bricka	Rymdbas-bricka	Planetförsvars-bricka
1	F	F	F
2	F	F	F
3	F	—	—
4	—	—	—
5	—	—	—
6	—	—	—

F: Målet förstört (om målets skydd är 7+, addera ett till tärningsresultatet).

—: Ingen effekt.

BOMBNING

Tärnings-resultat	*Anfallande missilstyrka* 0-6	7-13	14-20	21-27	28-34	35-41	42+
1	—	N	N	F	F	F	F
2	—	—	N	N	F	F	F
3	—	—	—	N	N	F	F
4	—	—	—	—	N	N	F
5	—	—	—	—	—	N	N
6	—	—	—	—	—	—	N

N: Målet neutraliserat.
F: Målet förstört.
—: Ingen effekt.

MARKSTRID

Tärnings-resultat	Styrkedifferens -3	-2	-1	0	+1	+2	+3 eller mer
1	—	F	F	F	F	F	F
2	—	—	F	F	F	F	F
3	—	—	—	F	F	F	F
4	—	—	—	—	F	F	F
5	—	—	—	—	—	F	F
6	—	—	—	—	—	—	F

F: Målet förstört (eller världen neutraliserad).
—: Ingen effekt.
Styrkedifferenser på mer än +3 behandlas som +3.
Reguljära soldater som angrips av elitsoldater får avge defensiv eld innan elitsoldaternas angrepp utförs.

ÄREPOÄNG

Poäng	Anledning
–1	För att ha förlorat en rymdbas
–4	För att ha förlorat en värld
+1	För att ha erövrat en rymdbas
+4	För att ha erövrat en värld

Enbart Imperiespelaren vinner eller förlorar ärepoäng.

KEJSERLIGA INGRIPANDEN

Tärnings-resultat	Händelse
2	—
3	Ekonomisk depression
4	Ekonomisk boom
5	Tronskifte
6	—
7	—
8	Kejsaren uppmärksam
9	—
10	—
11	Kris vid fronten
12	Symboliska förstärkningar
13	Förstärkningar
14	Offensiv beordras
15	Centralisering

Ekonomisk boom: Den ekonomiska aktiviteten i Imperiet ökar. Provinsens budget ökas med 10 RE under den innevarande spelomgången.

Depression: Minskad ekonomisk aktivitet råder i Imperiet. Provinsens budget minskas med 10 RE under den innevarande spelomgången.

Om detta reducerar den totala inkomsten, inklusive inkomster från världar och rymdbaser, till 0 RE eller mindre, är budgeten 1 RE under de följande tre spelomgångarna.

Om en boom inträffar under en depression, upphör depressionen omedelbart, förutom andra effekter.

Kejsaren uppmärksam: Kejsaren och hans förvaltning intresserar sig för provinsen under den innevarande spelomgången. Alla förändringar i äropoäng (vinster och förluster, men inte sådana som betalas för vädjanden) fördubblas under denna spelomgång.

Kris vid fronten: Ett militärt nödläge har uppstått i en av Imperiets gränsprovinser. Behovet av förstärkningar är akut, och kejsaren har beslutat att de ska hämtas från den här provinsen. Slå en tärning. Resultatet är den minsta sammanlagda missilstyrkan hos de skepp som måste skickas iväg (genom Ishkur, Kinunir eller Dingir). De ivägsända styrkorna återkommer i den andra spelomgången efter den innevarande.

Förstärkningar: Kejsaren beslutar sända ökade styrkor för att hjälpa provinsen i kriget. Slå en tärning och multiplicera resultatet med fem. Produkten är det antal RE som förstärkningarna är värda. (Exempel: ett tärningsresultat på 4 ger förstärkningar motsvarande 20 RE). Förstärkningarna tas omedelbart från tillgängliga kejserliga förråd. Det blir ingen fördröjning på grund av någon produktionstid.

Högst hälften av de tilldelade RE får tas ut som annat än rymdskepp (t.ex. soldater eller rymdbaser). Högst ett linjeskepp får anskaffas genom förstärkningar. Alla RE som erhållits på detta sätt och som inte förbrukas, går förlorade. Guvernörens vanliga RE får inte kombineras med denna förstärkning. Styrkor som anskaffats på detta sätt kommer in i spelet via Ishkur, Kingir, Kinunir eller Gashidda.

Symboliska förstärkningar: Kejsaren väljer (motvilligt) att ge vissa ytterligare styrkor som hjälp till provinsen, men mer som en formsak än ett verkligt engagemang. Slå en tärning och multiplicera resultatet med två. Produkten är det antal RE förstärkningarna är värda. (Exempel: ett tärningsslag på 4 ger 8 RE.) Förstärkningarna tas omedelbart från tillgängliga kejserliga förråd. Det blir ingen fördröjning på grund av någon produktionstid.

Högst hälften av de tilldelade RE får användas till andra enheter än rymdskepp (som soldater eller rymdbaser). Inga linjeskepp får anskaffas på detta sätt. Alla RE som erhållits på detta sätt och som inte förbrukas, går förlorade. Guvernörens vanliga RE får inte kombineras med denna förstärkning. Styrkor som anskaffats på detta sätt kommer in i spelet via Ishkur, Kingir, Kinunir, eller Gashidda.

Tronskifte: Kejsaren har dött, och med den nye kejsaren finns det chans för radikala förändringar av Imperiets politik.

TRONSKIFTE

Följdverkningar

Tärnings-resultat	Effekt
1 - 2	Inbördeskrig
3 - 6	Slå en gång till, addera 3 till tärningen och avläs resultatet på tabellen ”Kejserliga ingripanden”.

Blir resultatet åter Tronskifte, inträffar ingenting.

Inbördeskrig: Tronskiftet har medfört inre stridigheter i Imperiet. Provinsens guvernör har möjlighet att blanda sig i striderna genom att skicka styrkor till endera sidan. Stödet räknas i samlad missilstyrka (varje soldatbricka räknas som två missilpoäng).

Imperiespelaren får välja att stödja antingen upprorsmakarna eller lojalisterna, eller att inte lägga sig i konflikten.

Slå två tärningar och avläs resultatet på tabellen ”Inbördeskrig”, i den kolumn som motsvarar den sida man stöder. För varje 20 missilpoäng man skickat i understöd får man lägga till ett till tärningsresultatet. Om man stöder upprorsmakarna får man dra av ett för varje 10 missilpoäng man bidragit med.

• Om *upprorsmakarna* vinner (och Imperiespelaren stödde dem) kommer de utsända styrkorna tillbaka efter det antal spelomgångar som anges i tabellen. Dessutom får provinsen ett kontant bidrag på lika många RE som dessa soldater kostar att producera när de återkommer.

Om upprorsmakarna förlorar slår man en tärning för varje skepp. Ett resultat på 5 eller 6 betyder att skeppet återkommer till kartan efter fyra spelomgångar. Alla andra resultat betyder att skeppet blivit förstört och inte kommer att ersättas.

• Om *lojalisterna* vinner (och Imperiespelaren stödde dem) återvänder de utsända enheterna till kartan efter det antal spelomgångar som anges i tabellen. Dessutom slår man en tärning. Från och med styrkornas återkomst ökas provinsens budget permanent med så många RE som tärningen visar.

Om lojalisterna förlorar slår man en tärning för varje skepp. Ett resultat på 4, 5 eller 6 betyder att skeppet återkommer till kartan efter fyra spelomgångar. Alla andra resultat betyder att skeppet blivit förstört och inte kommer att ersättas.

• Om *spelarens sida* förlorar (de styrkor man bidrar med skickas iväg i hemlighet, så inga direkta repressalier drabbar guvernören), eller om spelaren valde att *inte stödja någondera sidan*, reduceras provinsens budget med 3 RE. Om reduktionen medför att budgeten blir noll eller mindre, är budgeten ändå 1 RE.

Imperiespelaren är inte ansvarig för att underhålla styrkor som befinner sig utanför kartan och deltar i ett inbördeskrig.

INBÖRDESKRIG

Tärnings-	*Sida som stöds*	
resultat	Upprorsmakare	Lojalister
2	Seger-2	—
3	Seger-2	—
4	Seger-3	—
5	Seger-4	—
6	—	Seger-4
7	—	Seger-3
8	—	Seger-3
9	—	Seger-3
10	—	Seger-2
11	—	Seger-1
12	—	Seger-1

Offensiv beordras: Kejsaren bestämmer att man ska gå till offensiv i den här provinsen och ställer lämpliga styrkor till förfogande. Dessa styrkor står till förfogande till dess att det inträffar en spelomgång då Imperiespelaren inte lyckas öka sina äropoäng.

Om några av styrkorna blir förstörda ersätts de inte. Vilka styrkor som kommer för att delta i offensiven bestäms genom att man slår en tärning och avläser resultatet på tabellen ”Beordrad offensiv”.

Offensiven, och styrkornas ankomst, inträffar i början av Imperiets nästa spelartur. Styrkorna anländer via Dingir, Kinunir, Gashidda eller Ishkur, och måste ge sig av genom någon av dessa. Kejsaren kan ge order om mer än en offensiv. Om några av de skepp som anges i tabellen inte finns tillgängliga, anländer de inte.

OFFENSIVSTYRKA

Tärnings-resultat	Styrkor som anländer
1	Två B2, Två CA
2	Två B1, Två CA
3	Två B1, Två CA
4	Tre B2, Två CA
5	En BB, En CA
6	Två BB, En CA

Imperiespelaren måste betala underhåll för offensivstyrkorna.

Centralisering: Kejsaren har uttryckt missnöje med att det inte finns tillräcklig produktion av krigsskepp i Imperiets centrala delar och drar tillbaka alla gällande tillstånd att bygga skepp av typerna CR, B1, B2 och BB.

VÄDJAN OM MATERIEL

Tärnings-resultat	Effekt
2	Vidare vädjanden förbjudna
3	Vidare vädjanden förbjudna
4	Vidare vädjanden förbjudna
5	—
6	—
7	Tillverkningen påskyndad
8	Tillverkning av CR tillåten
9	Tillverkning av B1 tillåten
10	Tillverkning av B2 tillåten
11	Tillverkning av BB tillåten
12	Tre valfria skepp levereras

VÄDJAN OM PENGAR

Tärnings-resultat	Effekt
2	Vidare vädjanden förbjudna
3	Vidare vädjanden förbjudna
4	Vidare vädjanden förbjudna
5	—
6	—
7	10 RE levereras
8	+1 RE budgetökning
9	+2 RE budgetökning
10	+3 RE budgetökning
11	+4 RE budgetökning
12	+5 RE budgetökning

Leverans av skepp eller RE är engångshändelser som sker med omedelbar effekt.

Budgetökningar gäller för resten av det det pågående kriget.

Tillverkningen påskyndad flyttar alla skepp på SOR framåt tre spelomgångar. Skepp som då hamnar på innevarande omgång sätts omedelbart i bruk.

Tillåten tillverkning av skepp innebär att imperiespelaren får bygga denna typ av skepp (till normalt pris). En sådan tillåtelse gäller tills den blivit återtagen.

Ett *förbud för vidare vädjanden* gäller alla vädjanden (på bägge tabellerna) för resten av kriget (men inte resten av kampanjen).

Reducera imperiespelarens äropoäng med två för att slå på någon av ovanstående vädjandetabeller.

KRIG OCH FRED

När ett parti är slut måste ni avgöra hur lång fredsperioden fram tills nästa krig blir. Använd då tabellen ”Fredens längd”. Följ sedan anvisningarna i tabellen ”Fredsperiodens förlopp”.

FREDENS LÄNGD

Tärnings-resultat	Omgångar med fred
1	1
2	2
3	3*
4	4
5	5*
6	6

**Slå igen och addera resultatet*

FREDSPERIODENS FÖRLOPP

1. Hemtransport av styrkor
2. Utbyte av territorier
3. Inkomster i fredstid
4. Redan igångsatt produktion
5. Nedrustning och förfall
6. Indragning av kejserliga licenser
7. Produktion i fredstid
8. Kolonisation
9. Omgruppering av styrkor
10. Ett nytt krig börjar

NEDRUSTNING OCH FÖRFALL

Omgångar med fred	Förfall inträffar om du slår detta (eller högre)
1	Inget förfall
2	6
3	5
4	4
5+	3

INDRAGNING AV KEJSERLIGA LICENSER

Tärnings-resultat	Indragna licenser
1	CR
2	B1
3	B2
4	BB
5	Ingen effekt
6	Ingen effekt

IMPERIETS INKOMSTER

Inkomstkälla	RE
Budget	10
Per förbunden rymdbas	1
Per värld	1

JORDENS INKOMSTER

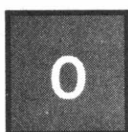
Inkomstkälla	RE
Per förbunden värld	8
Per icke förbunden värld	6
Per förbunden rymdbas	1
Per icke förbunden rymdbas	0

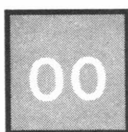
med en neutraliserad fientlig världsbricka (om det inte finns några andra fientliga styrkor i rutan), och fungerar där. I sådana fall markerar rymdbasen att planeten nu ägs av rymdbasens ägare, och så länge den finns där förblir den fientliga världsbrickan neutraliserad.





Planetförsvarsbaser representerar omfattande installationer av missil- och strålvapen och tillhörande utrustning för eldledning. Planetförsvarsbaser ger eld mot fientliga rymdskepp som försöker landa. Eftersom de försvarar sig med styrka 2 i markstrid, fungerar de också bra som defensiva markstyrkor. Planetförsvarsbaser tillverkas och måste transporteras till den planetruta där de ska installeras. De börjar fungera vid slutet av den spelares spelartur då de placerades ut.









Bokföringsbrickor: Spelet innehåller också bokföringsbrickor som underlättar för spelarna att hålla reda på ekonomi och spelsekvens. Båda spelarna får varsin omärkt bricka som läggs på SOR och visar vilken spelomgång det är för dem. Imperie-spelaren lägger sin ärepoängsbricka (märkt "Glory") på siffran 5 på Resursenhets-räknaren, och flyttar den för att ange förändringar i antalet ärepoäng. Brickan "War/ Peace" används på Krigs- och freds-markören för att markera om det råder krig eller fred. Båda spelarna har också brickor märkta 0 och 00. Man använder 0-brickan för ental och 00-brickan för tiotal resursenheter som finns tillgängliga för vardera sidan. På så vis kan upp till 99 RE markeras på räknaren.

KRIGSEKONOMI

De båda sidorna får sina inkomster på olika sätt, men båda räknar sina ekonomiska tillgångar i Resursenheter (RE). Dessa RE används för att betala tillverknings- och underhållskostnader för rymdskepp och andra styrkor, och för upprättandet av nya rymdbaser. Varje spelare beräknar sina inkomster under sin egen ekonomifas, och markerar på RE-räknaren hur många RE de har kvar. Trots att det bara går att visa 99 RE kan det hända att någon har mer, vilket man då får anteckna.

Inkomster

Beräkning av inkomster är det första steget i ekonomifasen.

Imperiets inkomster: Imperiespelaren får större delen av sina inkomster från den budget som ställts till förfogande av Imperiets centralregering, 10 RE per omgång. Dessutom får han 1 RE som tribut från varje värld, oavsett om den har förbindelse (se nedan) med Imperiet eller inte, och 1 RE från varje rymdbas som har förbindelse med Imperiet. Tabellen "Imperiets inkomster" visar hur mycket man får. Imperiespelaren kan också få extra inkomster som resultat av slumphändelser eller som svar på ett vädjande till kejsaren.

Jordens inkomster: Jordspelarens inkomster är baserade på antalet planetrutor Jorden kontrollerar: 8 RE för varje värld med förbindelse, 6 RE för varje värld utan förbindelse, 1 RE för varje rymdbas med förbindelse. Rymdbaser som saknar hyperrymdsförbindelse ger inga inkomster. Tabellen "Jordens inkomster" visar hur mycket han får.

Villkor för inkomster: Ordet "värld" syftar på en världsbricka, tillhörande den aktuelle spelaren, som finns i en primär planetruta. Ordet "rymdbas" syftar på en rymdbasbricka, tillhörande den aktuelle spelaren, som finns i en planetruta av vilken typ som helst. En värld har *förbindelse* om det finns en obruten sträcka av gröna hyperrymdsrutter därifrån till Solen (för Jorden) eller till en vänligt sinnad värld (för Imperiet). Inga beväpnade fientliga rymdskepp får finnas i stjärnhexen eller i mellanliggande stjärnhex (transportskepp och tankskepp räknas inte). Om förbindelsen ska gå via en planetlös stjärnhex (Sirius) måste spelaren ha ett eget tankskepp där.

Rymdbaser anses ha förbindelse om det finns en sådan obruten sträcka gröna hyperrymdsrutter mellan rymdbasens stjärna och en stjärna där det finns en vänligt sinnad värld. Det spelar ingen roll om denna värld har förbindelse eller inte.

Luuru saknar hyperrymdsrutter, men en rymdbas som placeras där ger ändå inkomst som om den var förbunden.

Underhåll: Man måste betala underhåll regelbundet för att hålla sina rymdskepp i skick. Varje skepp har en underhållskostnad som anger hur mycket det kostar. Denna siffra används även för att beräkna hopp genom hyperrymden med skadade skepp, och provisoriska underhållskostnader. Den aktive spelaren måste utföra underhåll under sin ekonomifas. Det finns två slags underhåll: *fullständigt* och *provisoriskt*. Fullständigt underhåll kan endast kan utföras när skeppet befinner sig i ett solsystem med en vänligt sinnad världsbricka i planetrutan. Provisoriskt underhåll utförs på alla andra platser.

Fullständigt underhåll kostar så många RE som anges på skeppens brickor. Låter man bli att utföra underhåll blir skeppet automatiskt skadat. Fullständigt underhåll måste, till skillnad mot provisoriskt underhåll, betalas med RE. Betalning sker innan nyproducerade enheter kommer in i spelet, och innan man sätter igång ny tillverkning. Man behöver inte betala underhåll för nya enheter i samma omgång som de kommer i spel.

Provisoriskt underhåll gäller i alla andra situationer, inklusive rymdskepp i interstellära hexor, neutrala stjärnhexor, i system med vänligt sinnade rymdbaser, och i hexor med fientliga världar. Ägaren till skeppen måste slå en tärning för varje skepp. Om skeppet inte befinner sig i ett solsystem som innehåller en vänligt sinnad rymdbas måste man dra av ett

från tärningsresultatet innan man jämför med skeppets underhållskostnad. Om resultatet är större än eller lika med skeppets underhållskostnad, har underhåll genomförts. Misslyckas man med tärningskastet har skeppet blivit skadat Alla skepp som inte befinner sig på en plats där fullständigt underhåll utförs måste genomgå provisoriskt underhåll, utom monitorer (se under Rymdskepp på sid 10).

Om en spelare har skepp i systemet Nusku/Dushaam, och samme spelare både har en värld på den primära planetrutan, och kontrollerar den sekundära planetrutan, får spelaren välja vilken form av underhåll som ska utföras på dessa skepp.

Man visar att ett skepp är skadat genom att vända brickan upp och ned.

Skadade skepp: Rymdskepp som har skadats på grund av dåligt underhåll kan inte hoppa obehindrat genom hyperrymden. De har också sämre funktion i strid.

För varje hopp man vill utföra med ett skadat rymdskepp måste man först slå en tärning och få ett resultat som är högre än eller lika med dess underhållskostnad. Misslyckas man med det kan skeppet inte flyttas alls i den spelarturen.

I strid drar man bort ett från tärningsresultatet för både strål- och missileld, och när ett skadat skepp angrips får motståndaren lägga till ett till sitt tärningsresultat. När planetförsvar (världar, rymdbaser eller planetförsvarsbaser) ger eld mot skadade rymdskepp, får de dra bort ett från tärningsresultatet.

Skadade skepp som normalt kan medföra last, kan fortfarande göra det trots skadorna. Skadade moderskepp kan fortfarande transportera, skicka ut och ta ombord jaktskvadroner.

Reparationer: Ett skepp som blivit skadat förblir skadat tills man lyckas reparera det. Reparationer äger rum i ekonomifasen.

• Befinner sig det skadade skeppet i ett system med en vänligt sinnad världsbricka, måste man betala underhållskostnaden plus 1 RE, varpå skeppet genast blir fullt funktionsdugligt.

• Befinner sig det skadade skeppet någon annanstans, gör man helt enkelt ett nytt försök att genomföra provisoriskt underhåll. Man slår en tärning. Om resultatet är högre än skeppets underhållskostnad blir det genast funktionsdugligt igen.

Det är tillåtet att flytta ett skadat skepp till en plats som är lämplig för reparationer (med hänsyn till alla begränsningar av förflyttning som gäller).

Krigsproduktion: Under ekonomifasen tar den aktive spelaren nyproducerade enheter från SOR och sätter dem i spel. Därefter kan han betala resursenheter för att starta tillverkning av andra enheter han behöver eller önskar sig. Tabellen ”Tillverkningskostnad” visar vad de olika enheterna kostar.

När man köper skepp väljer man ut den bricka som produceras från högen av brickor av den aktuella typen. Sedan lägger man den på SOR så att den dyker upp i nästa spelomgång. Slagskepp av typ B, B1, B2 och BB tar längre tid att bygga, och måste placeras så att de dyker upp först efter två omgångar. Eftersom kvalitén på soldater varierar blandar man dem upp- och-nedvända och drar de brickor man ska ha slumpmässigt.

Nyproducerade enheter kan placeras ut på kartan vid vilken vänligt sinnad värld eller förbunden rymdbas som helst. Rymdskepp får placeras vid stjärnan eller i planetrutan, alla andra enheter måste placeras i planetrutan. Rymdbaser och planetförsvarsbaser inträder i spelet utan särskild hemort, och måste transporteras dit de ska under rörelsefaserna.

Restriktioner för Imperiets produktion: Det ingår i Imperiets politik att tillverkningen av rymdskepp kontrolleras från högsta ort. Provinser får inte tillverka stora stridsskepp (typ CR, CA, B1, B2 och BB) utan särskilt tillstånd. Sådana skepp kan komma i spel endast efter ett kejserligt ingripande eller en vädjan till kejsaren som resulterat i särskilt tillstånd att bygga dem. Alla andra skepp får byggas obehindrat.

Ersättningsskepp i Imperiet: Imperiet stöder operationerna i Gashidda-provinsen genom att ersätta skepp som går förlorade efter vad tid och resurser tillåter. Vid slutet av varje spelartur placeras alla kejserliga skepp som förstörts på SOR, så att ett kommer tillbaka i varje omgång. Brickorna läggs upp- och-ned för att visa att de är kejserliga ersättningsskepp. Imperiespelaren får välja i vilken ordning de ska läggas, men ordningen får inte ändras när brickorna lagts ut på SOR, och ersättningar för förluster som inträffar senare måste placeras efter de skepp som redan ligger där. Eftersom detta skapar en kedja av ersättningar kan Imperiespelaren välja att avstå helt från ett eller flera ersättningsskepp. Då tar man bort dem från SOR och flyttar fram de skepp som låg efter dem.

ÄREPOÄNG

Imperiet sträcker sig långt utanför kartan och innehåller över 10 000 ytterligare solsystem, med centrum ungefär vid Antares. Den del av Imperiet som syns på kartan är bara en provins och styrs av guvernören på Gashidda. Imperiespelaren är alltså inte kejsaren utan en underbefälhavare som är ansvarig inför kejsaren och hans byråkrati. Provinsguvernören är en person med stor makt och höga ambitioner. Det är livsviktigt för honom att Imperiets ledning lägger märke till hans arbete och framgångar. Endast genom att framstå som duglig och segerrik kan han överleva politiskt och befrämja sin karriär inom Imperiet. Dessa ambitioner återspeglas i de ärepoäng guvernören får.

Det enda sättet att vinna eller förlora ärepoäng är att erövra eller förlora territorium. Inget annat (inklusive sådana triviala saker som militära motgångar och budgetproblem) påverkar ärepoängen. Man håller reda på hur många ärepoäng Imperiespelaren har genom att flytta ”Glory”-brickan på Resurspoängsräknaren. När spelet börjar ska den ligga på 5 poäng.

Endast Imperiespelaren vinner och förlorar ärepoäng. När antalet ärepoäng förändras flyttas man



genast brickan, men effekterna av förändringen kommer vid slutet av varje spelomgång.

Imperiet förlorar en rymdbas (eller vinner en från Jorden) om alla fientliga styrkor i planetrutan elimineras, inklusive rymdbasbrickan. Angriparen behöver inte placera någon egen rymdbas i rutan. Imperiet förlorar en värld (eller vinner en från Jorden) om världsbrickan blir neutraliserad (världsbrickor kan aldrig förstöras) och alla andra fientliga styrkor i planetrutan elimineras. För att en världsbricka ska förbli neutraliserad till slutet av spelomgången måste angriparen hålla soldatbrickor med ett sammanlagt anfallsvärde motsvarande brickans försvarsstyrka i planetrutan. Lyckas motståndaren (världsbrickans ägare) tvinga bort dessa soldater från planetrutan före spelomgångens slut, återgår världen i hans ägo.

När en värld har erövrats (eller förlorats) förblir den neutraliserad till slutet av kriget.

Att placera en rymdbas i en tom planetruta innebär inte att man får ärepoäng för att ha erövrat platsen — den enda belöningen för att placera ut en ny rymdbas är de inkomster den producerar. Världs- och rymdbasbrickor fortsätter att producera inkomster tills de förloras.

Seger: Det är ärepoängen som avgör vem som vinner kriget. Har den kejserlige guvernören fått ihop många poäng tyder det på framgångar, och han får sin belöning från kejsaren. Eftersom han har nått sina mål avslutar han kriget genom att erbjuda Jorden en generös fred. Har guvernören få ärepoäng tyder det på misslyckande. Guvernören (eller kanske hans efterträdare) förhandlar sig till en snabb och diskret fred.

Om antalet ärepoäng är noll vid slutet av en spelomgång, är Imperiet besegrat och kriget tar slut. Om antalet poäng blir 10 eller mer, har kriget slutat med seger för Imperiet.

Utdraget krig: Hur länge ett krig pågår påverkar också guvernärens ära och antalet ärepoäng. Ju längre fientligheterna pågår, desto mindre blir marginalerna till vinst eller förlust. Vid början av varje spelomgång efter den tredje minskar längden på räknaren för ärepoäng med ett i båda ändarna (dvs. i spelomgång 4 vinner Imperiet på nio poäng och förlorar på ett). Om man kommer till slutet av spelomgång åtta och Imperiet har fem ärepoäng, vinner Jorden.

IMPERIET

Eftersom Imperiet är mycket vidsträckt visas det inte i sin helhet på kartan. Men dess inflytande märks, och saker som händer i Imperiets centrala delar påverkar även Gashidda-provinsen. I den kejserliga sidans ekonomifas tittar Imperie-spelaren på tabellen "Kejserliga ingripanden" och utför det som står där. Samtidigt kan han välja att vädja till kejsaren om hjälp, och det kan hända att han får sin begäran uppfylld.

Kejserliga ingripanden: Slå två tärningar, lägg ihop siffrorna och avläs vad som händer på tabellen "Kejserliga ingripanden". Verkställ åtgärderna omedelbart.

Vädjan till kejsaren: Det är möjligt att en direkt vädjan till kejsaren kan resultera i någon form av assistans. Under sin ekonomifas får Imperiespelaren, om han så önskar, vädja till kejsaren. Eftersom en sådan vädjan är ett medgivande av svårigheter minskar det guvernörens ära och kostar honom två ärepoäng.

Man flyttar först "Glory"-brickan. Spelaren väljer sedan om han ska vädja om ekonomiska resurser eller krigsmateriel, slår två tärningar och avläser resultatet på tabellen "Vädjan om materiel" eller tabellen "Vädjan om pengar". Om ett avdrag på två ärepoäng skulle innebära att Imperiet förlorar kriget, får ingen vädjan ske.

KRIG OCH FRED

Empire är tänkt som ett kampanjspel bestående av en serie krig som fortgår tills den ena sidan behärskar hela kartan.

Vart och ett av dessa krig är ett enda speltillfälle, och kan spelas självständigt. Vi rekommenderar att man antecknar läget vid krigets slut och använder det som utgångspunkt vid nästa speltillfälle.

En kampanj börjar genom att man gör en överenskommelse, så som beskrivs under "Start av det första kriget" nedan. Vid slutet av speltillfället avgör man hur länge det är fred innan nästa krig börjar, och följer nedanstående procedur för att avgöra hur situationen ser ut vid början av nästa speltillfälle.

Man fortsätter sedan med krig efter krig ända tills den ena sidan har förlorat alla sina världar och rymdbaser.

Fred

Fredens längd: Efter varje krig följer en tid av fred. Slå en tärning och avläs resultatet på tabellen "Fredens längd". Om resultatet är märkt med en asterisk slår man en gång till (och ignorerar eventuella ytterligare asterisker), och adderar den andra tärningen till den första. Summan är antalet spelomgångar som det är fred innan nästa krig börjar.

1. Hemtransport av styrkor: Alla soldater och rymdskepp (utom monitorer och planetförsvarsbaser) skickas hem. De placeras genast vid ägarens hemvärld. Världar och rymdbaser som är neutraliserade förblir det.

2. Utbyte av territorier: Båda sidorna undersöker kartan och avlägsnar de rymdbaser som befinner sig i en ohållbar position. För att befinna sig i hållbar position måste en rymdbas ha hyperrymdsförbindelse med en vänligt sinnad värld. Rutten får vara hur lång som helst, men den får inte passera genom system där det finns (icke neutraliserade) fientliga världar eller rymdbaser. Märk att definitionen på "ohållbar position" skiljer sig från "utan förbindelse". Planetförsvarsbaser och monitorer i system med rymdbaser i ohållbar position skrotas, och tas bort ur spelet samtidigt med rymdbaserna.

Om en värld har blivit neutraliserad, och det finns en fientlig rymdbas i samma planetruta (och rymdbasen inte befinner sig i en ohållbar position så att den måste tas bort), innebär det att världen har erövrats av den sida som äger rymdbasen. Ersätt världs- och rymdbasbrickorna med en världsbricka från den spelare som ägde rymdbasen.

Neutraliserade världar där det inte finns någon fientlig rymdbas blir nu återställda i funktionsdugligt skick och är inte längre neutraliserade, under förutsättning att freden varar mer än fem omgångar.

Om freden varar i fem omgångar eller mindre kommer det att fortsätta finnas en neutraliserad värld med fientlig rymdbas här.

3. Inkomster i fredstid: Nu beräknar båda spelarna hur mycket inkomster de kommer att få under freden. Den som förlorade kriget får alla sina ackumulerade RE som finns på RE-räknaren vid slutet av kriget, plus en hel omgångs inkomster beräknade på vanligt sätt (i det läge som rådde när kriget slutade).

Segraren får sina ackumulerade RE, samt hälften av de inkomster han skulle ha fått under en omgång, i det läge som rådde vid krigsslutet.

4. Redan igångsatt produktion: Enheter som man redan har betalat för (eller som skulle komma som ersättning för förluster) och på SOR fortsätter att anlända så länge freden varar. Enheter som skulle ha kommit i spel efter fredsperiodens slut tas bort, och kommer aldrig i spel.

5. Nedrustning och förfall: Under längre tider av fred satsas det inte så mycket pengar på försvaret. Rymdskeppen åldras, och planetförsvarsbaserna rostar. Slå en tärning för varje monitor, planetförsvarsbas, jaktskvadron och soldatbricka. Titta på tabellen "Nedrustning och förfall". Är tärningsresultatet högre

än eller lika med den angivna siffran, har enheten blivit så nedgången att den elimineras. Elitsoldater elimineras dock inte, utan omvandlas till reguljära soldater när tärningsresultatet utvisar att de förfallit.

Rymdskepp (utom jaktskvadroner och monitorer) drabbas av förfall om de slår lika med eller lägre än sin underhållskostnad med en tärning. Tärningsresultatet modifieras beroende på hur lång freden är:

En omgång: +4
Två omgångar: +3
Tre omgångar: +2
Fyra omgångar: +1
Fem omgångar eller mer: ingen modifikation.

Vill man absolut behålla ett skepp kan man välja att betala två gånger dess underhållskostnad i RE (inte per omgång utan för hela fredsperioden). Då behöver man inte slå någon tärning för det skeppet. Notera också att tärningsmodifikationen kan skilja sig från skepp till skepp om de tillverkats under freden, och alltså har existerat olika länge.

6. Indragning av kejserliga licenser: Det finns en risk att kejsaren drar tillbaka tillstånd att bygga vissa sorters skepp. Imperiespelaren slår en tärning och avläser effekten på tabellen ”Indragning av kejserliga licenser”. Om spelaren för närvarande har tillstånd att bygga skepp av den sort som tärningsresultatet anger, dras tillståndet tillbaka och eventuella skepp av den sorten skrotas.

7. Produktion i fredstid: Båda spelarna får använda sina resursenheter för att rusta sig för det kommande kriget. Alla enheter som normalt får byggas kan tillverkas som vanligt. Bygger man linjeskepp, och freden bara är en omgång lång, kommer dessa skepp i spel vid början av spelarens första spelartur, inte direkt vid krigets början. Dessa skepp slår man således inte för att se om de har förfallit.

8. Kolonisation: För varje omgång det är fred får båda spelarna placera ut en rymdbas, under förutsättning att den tillverkats under freden eller eljest finns tillgänglig och oplacerad. Segraren placerar först ut en rymdbas, sedan förloraren. Varje rymdbas måste ha förbindelse till en vänligt sinnad värld.

Vid denna tidpunkt får man förvandla en rymdbas som ligger i ett primärt systems planetruta till en värld, om den har funnits där under minst fem omgångar fred.

9. Omgruppering av styrkor: Båda sidor får flytta sina styrkor innan kriget bryter ut igen, med undantag av monitorer. Styrkorna får placeras i vilket system som helst, där det finns en vänligt sinnad värld eller rymdbas. Segraren i det föregående kriget placerar ut sina styrkor först.

Inga enheter räknas som skadade när det nya kriget börjar.

10. Ett nytt krig börjar: I det nya kriget flyttar det förra krigets förlorare först.

FRIVILLIGA REGLER

Nedanstående regler kan användas för att få större bredd i spelkampanjen. De gör inte spelet onödigt komplicerat, men bidrar till känslan av realism.

Hemvärldar: Båda sidor har många rymdbaser och världar, men arbetar från en enda hemvärld. Jordens hemvärld är förstås planetrutan vid stjärnan Sol. Imperiets hemvärld (som inte är huvudstaden i hela Imperiet, utan bara i den lokala provinsen) är planetrutan vid Gashidda.

Hemvärldarna har särskilt stor befolkning, omfattande industriella anläggningar och möjlighet att rekrytera massor av soldater. Därför försvarar sig dessa världar i markstrid med styrka 10. Eftersom man kan utgå från att bombning riktas mot kommunikationscentraler, kan sådan ske som vanligt och användas för att neutralisera hemvärldarna. Men i markstrid krävs mer soldater för att erövra planeterna.

Miljöanpassning: Normalt kan man bara placera världsbrickor i primärsystem. Men man kan också tänka sig att spelarna får möjlighet att förvandla sekundärsystem till primära, så att de kan bli världar i stället för rymdbaser. Det kräver en långvarig process där man formar planetens miljö och klimat så att den blir beboelig.

Miljöanpassning kan bara ske i planetrutan vid en stjärna av annan typ än M (t.ex. Sarpedon eller Ishimshulge). Först måste man placera en rymdbas i planetrutan. Sedan måste man betala 3 RE per omgång i 50 omgångar (inklusive omgångar då det är fred, vilket gör att man i så fall bör hamstra resurspoäng för att klara av eventuellt långvariga freder). Vid slutet av de 50 omgångarna blir systemet primärt, och rymdbasen byts mot en världsbricka.

Miljöanpassningen måste vara kontinuerlig. Motståndaren kan avbryta processen genom att förstöra rymdbasen. Om detta sker måste man börja om från början igen. Alternativt kan fiendespelaren i samma spelartur sätta ut en egen rymdbas i planetrutan och fortsätta processen genom att betala 3 RE per omgång.

Restriktioner för produktion av skepp: Jordspelaren får också restriktioner för vilka typer av skepp han får bygga. Tunga slagskepp (BB) får inte byggas förrän minst ett jordiskt slagskepp (B) har förstörts i strid. Flottor har alltid varit ovilliga att ta fram nya typer av fartyg innan behovet för dem har demonstrerats.

START AV DET FÖRSTA KRIGET

Det första interstellära kriget börjar år 2113. Territoriella motsättningar mellan Imperiet och den lilla men växande Jordiska Konfederationen har fört denna avlägsna del av galaxen till krigets brant.

Jorden: Vid krigsutbrottet har jordspelaren de enheter som anges i listan nedan. Världsbrickor och rymdbaser måste placeras ut enligt anvisningarna. De tre oplacerade rymdbaserna får jordspelaren använda efter behag under spelet. Övriga styrkor får placeras vid vilka vänligt sinnade världar och rymdbaser som helst.

Jordspelaren sätter ut sina styrkor först, och har den första spelarturen.

Jordens styrkor

Antal	Typ
3	Världar (vid Sol, Alpha Centauri A och Alpha Centauri B)
3	Rymdbaser (vid Junction, Barnard's Star och Proxima Centauri)
3	Rymdbaser (oplacerade)
2	Planetförsvarsbas
1	Monitor
1	Missilbåt
6	Spaningsskepp
2	Jagare
1	Lätt kryssare
6	Transportskepp
2	Reguljära soldater
1	Elitsoldater

Imperiet: Vid krigsutbrottet har Imperiespelaren de styrkor som anges nedan. Världsbrickorna måste placeras enligt anvisningarna (vid Dingir, Gashidda och Ishkur). De sju rymdbaserna placeras därefter i valfria system. Därefter sätts övriga styrkor ut. Alla kejserliga världar och rymdbaser måste ha hyperrymdsförbindelse med Imperiet. Återstående styrkor får placeras i valfritt, vänligt sinnat system.

Imperiets styrkor

Antal	Typ
6	Världar (vid Dingir, Gashidda och Ishkur, samt i tre andra primärsystem)
7	Rymdbaser (placeras så att de har förbindelse med alla vänligt sinnade system)
3	Planetförsvarsbaser
1	Monitor
2	Spaningsskepp
4	Jagare
2	Lätta kryssare
1	Tung kryssare
1	Tankskepp
4	Transportskepp
3	Reguljära soldater
1	Elitsoldater

KORT ÖVERSIKT ÖVER VILANI-IMPERIETS HISTORIA

(5500 F KR TILL 2302 E KR)

Vilanerna kallade sitt imperium för Ziru Sirka — Det stora stjärnimperiet. De lyckades skapa detta storslagna imperium av en enkel anledning: de nådde stjärnorna först.

Hur det började

Vilanifolket började utforska rymden cirka 5500 före Kristus. De tog sig först ut i sitt eget solsystem. Deras hemplanet Vland är belägen i ett område ungefär 300 parsek närmare galaxens centrum än Jorden. De besökte alla planeter i sitt system, koloniserade några och etablerade forskningsstationer på de flesta andra. Detta pågick under mer än hundra år. Ungefär 5300 f Kr var Vilani både kulturellt och teknologiskt redo att nå andra stjärnor. De skickade ut så kallade generationsskepp på koloniseringsuppdrag till de mest närliggande stjärnorna. Generationsskeppen färdades långsammare än ljuset, så resorna tog lång tid. Tauri, endast 2,17 ljusår bort, var det första system som besöktes, men många andra utforskades i snabb följd. Under de närmast följande 500 åren skapade Vilani ett ganska omfattande interstellärt samhälle, bestående av planeter i sex olika solsystem, samtliga med egna kolonier och vetenskapliga forskningsstationer.

Den första kontakten med andra intelligenta varelser skedde 4789 f Kr när en expedition till Tahaver upptäckte en ras varelser som liknade stingrockor, med en primitiv, oteknologisk kultur. Rockorna dominerades lätt av Vilani, sin intelligens till trots. Under en period av flera hundra år reducerades de till en tjänarras, eller kanske man till och med borde kalla dem för ett slavfolk, vars enda uppgifter var att vakta fiskbeståndet och att skörda alger i Tahavers enorma oceaner. Denna första kontakt blev tongivande för framtida kontakter mellan Vilani och andra intelligenta arter. Vilanifolket verkade vara naturligt begåvade på att styra och utnyttja andra.

Förutsättningarna för expansion och kolonisation av världsrymden ändrades dramatiskt när Vilani upptäckte språnget genom hyperrymden. Detta skedde 4714 f Kr när ett forskarteam i utkanten av Vland-systemet lyckades bygga den första prototypen till hyperrymdsmotorn, och demonstrerade dess förmåga genom ett språng till det närbelägna Tauri-systemet. Vilani hade nu det som behövdes för att snabbt och enkelt färdas mellan stjärnorna.

Hyperrymdsdriften

Tursamma omständigheter spelade också en stor roll för Vlands framtid. Den enkla motor som Vilani hade upptäckt kunde förflytta ett rymdskepp över enorma distanser med en hastighet av ungefär 170 gånger ljusets. En hel parsek på cirka en vecka. Men dess räckvidd (åtminstone på den enkla modell som de hade konstruerat) var i stort sett begränsad till en parsek. Till teknologin med hyperrymdsmotorer hör också att de inte kan hoppa till platser ute i tomma rymden, utan bara mellan två stjärnor. Gravitationskraften från stjärnorna behövs för att skeppen ska kunna komma in i och ut ur hyperrymden. Eftersom avståndet mellan stjärnorna normalt är närmare två parsek, borde urvalet av stjärnor som skeppen kunde besöka ha varit väldigt begränsat.

Men Vland tillhör en enorm kedja av solsystem som alla ligger inom en parsek från nästa i kedjan. Detta är den så kallade Vilani-leden. Den här leden blev den motorväg som Vilani-skeppen kom att färdas på. Inom tio år hade skepp byggts och sänts iväg till samtliga system inom 20 parsek från Vland. 4400 f Kr var den sfär som Vilani koloniserat nästan 10 parsek i diameter.

Utforskning och exploatering

Mellan 4400 och 1400 f Kr utforskade, exploaterade och befolkade Vilani så gott som varenda planet de stötte på. Till en början var man mest intresserade av forskning och kontakt med andra intelligenta varelser, men under århundraderna spred sig de vilanska bosättningarna obevekligt. Planeterna närmast Vland koloniserades först, men det fanns mängder av världar redo för bosättning och exploatering. På öde planeter öppnades väldiga dagbrott där mineraler av olika slag utvanns och skickades till Vlands växande industrier.

Bebodda världar utnyttjades också, men på ett myckt mer subtilt sätt. Undersökningar visade ett flertal världar med teknologiskt primitiva varelser inom 60 parsek. Ingen av dem hade nått fram till interstellär rymdfärd; de flesta hade inte kommit längre än till det vi skulle kalla järnåldern. Alla blev de lätta byten för Vilani.

Vilani exporterade sin kultur, sitt rättsväsende och sin ekonomiska infrastruktur till alla bebodda planeter de hittade. De främmande arterna hade få invändningar eftersom fördelarna var mycket större än de uppoffringar de fick göra. Vilansk hjälp (eller inblandning) gav dem successivt en hög teknologisk nivå. Den vilanska kulturen hade inga etiska regler som förbjöd inblandning i primitiva kulturer. Tvärtom, vilansk teknologi och kultur delades ut oinskränkt så att de många icke-vilanska arterna kunde bringas fram till samma nivå som Vilani. De tidiga vilanska erövringarna var inte militära; de var subtila övningar i ekonomisk imperialism.

Byråernas tidevarv

Den 3000-åriga expansionsperioden var förmodligen den mest vitala i Vilanis historia. Men ett välde som är mer än 60 parsek i diameter är mycket svårt för en centralregering att styra. År 1480 f Kr tog det mer än ett år för ett rymdskepp att ta sig från den ena sidan av Vilanis territorium till den andra. Det var omöjligt att upprätthålla den konstanta, noggranna kontroll som Vilani ansåg sig behöva, över sådana enorma distanser.

På ett par decennier etablerade den vilanska centralregeringen tre underordnade regeringsorgan — de så

kallade byråerna — vilka tilldelades en del av Vilanis område att administrera. Makhidkarun styrde territoriet i riktning mot galaxens mitt. Naasirka fick områderna i närheten av Vland. Och Sharurshid, som till stor del styrdes av handelsmän, fick områderna i riktning mot galaxens kant.

Varje byrå var en komplett interstellär regering vars syfte var att gå med vinst, men som också var ansvarig för medborgarnas välfärd, kontrollen av de underordnade varelsearterna samt regionens försvar. Varje byrå hade rätt att beskatta och stifta lagar i sitt område. Byråernas flottor skyddade handelsskeppen; marktrupperna försvarade planeterna och erövrade nya om omständigheterna krävde det. Samarbetsavtal tillät byråerna att hjälpa varandra om så behövdes. Men trots att varje byrå var helt självförsörjande och kontrollerade jättelika territorier var alla tre nominellt ansvariga inför Igsiirdi — det styrande centralrådet på Vland.

Igsiirdi styrde Vland. Rådet erhöll tribut (eller skatt) från de tre byråerna och använde pengarna till att betala för den offentliga sektorn på Vland. Rådet tilldelade också byråerna nya områden. De tre byråerna utnämnde rådets medlemmar, och i praktiken fungerade rådet som ett slags forum där byråerna kunde diskutera, påverka varandra och så småningom uppnå beslut som passade alla tre.

Konsolideringskrigen

Vilanis territorium år 1480 f Kr var ungefär 60 parsek i diameter, men deras inflytande sträckte sig långt utanför de etablerade gränserna. Många arter längs Vilanis gränser åtnjöt fördelarna av vilansk teknologi men slapp att underkasta sig deras styre. Många av dessa arter skaffade sig hyperrymdsmotorer och började utforska områden ännu längre bort. Det var oundvikligt att konflikter skulle uppstå mellan Vilani och dessa oberoende varelser.

År 909 f Kr uppfann Vilani en förbättrad hyperrymdsmotor med en räckvidd på två parsek. Inte nog med att man nu kunde förflytta sig mellan mer avlägsna stjärnor, dessutom tog resorna i många fall avsevärt mindre än hälften av tiden jämfört med de äldre skeppens färdvägar, eftersom man nu kunde hoppa direkt i stället för att ta omvägen runt en eller två andra stjärnor.

De vilanska skeppen efter 909 f Kr hade mer än dubbelt så hög toppfart och en väsentligt förbättrad strategisk rörlighet. Vilani bevarade hemligheten med den nya motorn i årtusenden, den gav nämligen Vilani det vapen som behövdes för att hålla resten av galaxen i schack. 880 f Kr efter flera århundraden av små konflikter, startade Igsiirdi (med byråernas samtycke) de så kallade Konsolideringskrigen. Man mobiliserade samtliga vilanska styrkor för att underkuva alla småstater i utkanterna av det vilanska imperiet. När krigen upphörde år 476 e Kr hade Vilani nästan tredubblat storleken på sina besittningar.

Konsolideringen medförde förändringar av det vilanska samhället. Förut hade de expanderat med fredliga medel. Närliggande världar fick tillfälle att anpassa sig ekonomiskt och socialt medan de gradvis inlemmades i det vilanska samhället. Nu använde man sig uteslutande av vapenmakt och sin överlägsna teknologi för att tvinga alla andra kulturer in i imperiet. Under de följande 1000 åren erövrade Vilani hela den civiliserade delen av galaxen, och absorberade fiender, allierade och neutrala utan urskiljning. Det övertag Vilani hade tack vare sin förbättrade hyperrymdsdrift gjorde deras slutgiltiga seger i Konsolideringskrigen praktiskt taget garanterad.

Det var Igsiirdi som styrde Konsolideringskrigens förlopp. Varje byrå hade sin egen krigsmakt. Deras motståndare var fristående småstater. Igsiirdi skötte koordinationen mellan byråerna, såg till att resurserna fördelades rättvist, och förhindrade alltför snabb expansion. Igsiirdi fördelade också de erövrade områdena till de olika byråerna. Nya territorier lades inte under någon viss byrå när det blev upptäckt, utan efter att det blivit erövrat. Byråerna var dock oftast överens om tilldelningen redan i samband med att det aktulla området upptäcktes.

Igsiirdis huvuduppgift var att sköta anpassningen av de erövrade folken. Redan existerande interstellära samhällen tilläts fortsätta som lydstater. Man sökte integrera dem i det vilanska samhället i så hög grad som möjligt. Arter som inte passade in i vilanernas samhälle belades med väldigt hårda restriktioner.

Det stora stjärnimperiet

Vilani ägnade sig åt omfattande kolonisation mellan 700 f Kr och 521 e Kr. Det sista Konsolideringskriget tog slut 476 e Kr. Då hade Vilani expanderat så långt att det inte fanns några fler civiliserade stater att erövra längs imperiets gränser. Bortom gränserna fanns bara ociviliserade världar och tomma system. År 476 e Kr utropade Igsiirdi sitt Ziru Sirka — det Stora Stjärnimperiet. I den vilanska kalendern är det år 0. Imperiet kom nu att åtnjuta nästan 1200 år av oavbruten fred, men kostnaderna för Vilani och alla deras lydstater var omätliga. Imperiet hade till en början ingen kejsare. Men det behövdes en central ledare, och inom 10 år hade ordföranden i Igsiirdi (utsedd på livstid av rådet) kommit att anta titeln *ishimkarun* — skuggkejsare — en oidentifierad ledare som accepterade eller förkastade rådets beslut. Ishimkarun styrde genom proklamationer och uppträdde aldrig själv offentligt. Vid hans död valde Igsiirdi en efterträdare bland sina medlemmar.

Genom att mogna kulturellt nådde Ziru Sirka en höjdpunkt i interstellär diplomati. De små lydstater som stod under Vilanis beskydd räknades i tusental. Stabiliteten bidrog till att höja den teknologiska nivån och levnadsstandarden. Handeln blev allt livligare. Vid sin höjdpunkt (år 1000 e Kr) omfattade imperiet mer än 15 000 världar. Då räknar vi med både sådana som erövrats med militärmakt och från början obefolkade planeter som utvecklats från små rymdbaser till första rangens civilisationer.

Stagnation

Långvarig fred, rikedom och stabilitet brukar leda till att civilisationer stagnerar, och Vilanis var inget undantag. Svårigheterna att centralstyra de väldiga områdena och de enorma mängdena invånare skapade en kulturell stelhet. De tre byråerna blev alltmer lika varandra. Det samhälle som hade utvecklats under det Första Imperiets tid, var ett strikt kastsystem, och detta slog nu allt mer igenom i byråerna. Ärftliga ämbeten blev vanliga. Varje

enskild medborgare hade sin bestämda plats i samhället, och hans främsta skyldighet var att stanna där. Att försöka höja sig över sin sociala ställning betraktades som liktydigt med att hota samhällsordningen.

Ziru Sirka började gradvis förfalla från ungefär år 1500 e Kr. De många främmande folk som var andra klassens medborgare, och invånarna i de många skattskyldiga lydstaterna, började röra på sig och visa missnöje med Vilanis rigida system. Imperiets makt avtog, och i de yttre territorierna kändes dess auktoritet allt mindre. Några nya planeter hade man varken råd eller lust att försöka erövra. Tack vare att det inte hade funnits några yttre fiender hade Imperiet hittills varit tryggt. Men nu hade teknologiskt kunnande läckt ut över gränserna, och nya interstellära samhällen började växa till utanför de områden som Vilani kontrollerade. Imperiets gränser utsattes för tryck på allt fler ställen. På en del ställen lösgjordes delar av imperiet och blev självständiga, eller kom att ingå i andra statskonfederationer. På andra ställen krossades både frihetssträvanden och främmande stater av Imperiets reaktion.

Det sönderfallande imperiet

Omkring 1800 e Kr stod det klart även för de trångsyntaste inom Imperiet att den stränga och stelbenta samhällsordning man så länge hade hållit fast vid var bräcklig. Imperiets gränser naggades i kanten när allt fler planeter togs över av de yngre kulturerna. Vilanis samhälle och kultur var stadda i förfall. Guvernörer och administratörer i de yttre territorierna vågade inte alltid berätta sanningen för sina överordnade, utan lämnade lögnaktiga rapporter. Att begära hjälp från centralmakten innebar personliga prestigeförluster och krävde mycket arbete, så många valde att förtiga motgångar och bara rapportera framgångar. Samtidigt började somliga guvernörer att anställa "barbarer" från områdena utanför imperiet som legosoldater och använda dem i sina inbördes maktstrider. Inbördeskrig, myterier och uppror blev allt vanligare.

Imperiet valde att försöka använda diplomati för att spela ut sina fiender mot varandra. Det lyckades ibland, men ändå minskade deras territorium ständigt, särskilt i områdena närmast galaxens centrum.

Ungefär år 2100 e Kr började ett vargliknande barbarfolk som kallades Vargr härja i imperiets civiliserade delar närmast galaxens centrum. Fram till år 2800 e Kr drev deras flottor sakta men säkert undan Imperiets styrkor, bort från galaxens mitt. Andra gränsterritorier var i uppror, och även på centralt belägna planeter började kraven på självstyre och större frihet ljuda allt högre.

Det var i denna situation Imperiet första gången fick kontakt med Jorden. År 2113 e Kr träffade ett forskningsskepp från Jorden på Vilani vid Barnards Stjärna. Människorna från Jorden blev naturligtvis överraskade över upptäckten att det redan fanns någon annan som ansåg sig äga stjärnorna. Imperiet å sin sida avfärdade Jorden som bara ännu ett barbarfolk och inget att bry sig om.

Jordiska konfederationen

Medan Imperiet var upptaget av alla dessa problem ägnade sig människorna på Jorden ostört åt sin egen historia. Inte förrän på 1960-talet tog de sig ut i rymden, och först runt 2010 hade de på allvar börjat utforska sitt eget solsystem. År 2022 undertecknades New York-fördraget som ställde stormakternas militära styrkor under kontroll av Förenta Nationerna (som tidigare varit en löst sammanhållen organisation utan verklig makt). Detta lade grunden till den Jordiska Konfederationen, som under det följande århundradet utvecklades till en central regeringsmakt för hela planeten.

År 2090 uppfann människorna en hyperrymdsmotor. Först användes hyperrymdsdriften bara inom det egna solsystemet. Räckvidden på en parsek var inte tillräcklig för att nå de närmaste stjärnorna. Det tog 43 år innan Jordens tekniker lyckades lösa problemen, och denna långa "inkubationstid" var till planetens fördel. De utvecklade en rad olika skepp med hyperrymdskapacitet, och hade många års erfarenhet bakom sig när de till sist tog det stora steget till ett närliggande solsystem.

Mötet med Vilani

I början av år 2113 gav sig en expedition av till Barnards Stjärna. Där träffade den på en liten vilansk gruvkoloni. Mötet blev fredligt, och när man lärt sig kommunicera började det gå upp för jordborna vilket mäktigt imperium de hade fått kontakt med. Man gjorde flera expeditioner till andra stjärnor, och det kom som en fullständig överraskning att de flesta av solsystemen på några parseks avstrånd redan var koloniserade. Mer än ett dussin olika arter av intelligenta varelser hade koloniserat planeter runt Jorden. Man började frukta att man hade kommit för sent och aldrig skulle få möjlighet att själva kolonisera rymden. Ett snabbt försök gjordes att grunda en koloni på Barnards Stjärna, trots att Vilani redan fanns där. Enskilda nationer byggde rymdskepp och skaffade sig militära styrkor lämpade för aktion ute i rymden. Rymdbaser befästes och beväpnades.

Interstellärt krig

Den första militära konflikten mellan Jorden och Imperiet började när en konvoj av kejserliga handelsskepp struntade i den jordiska rymdadministrationens uppmaningar om kursändring, och därmed hindrade en grupp jordiska skepp. Lyckligtvis märkte Imperiet knappast denna lilla skärmytsling. Jorden ansåg sig ha avgått med seger, och incidenten ledde till en stärkning av den jordiska centralregeringen.

År 2123 tilläts representanter från Jordens kolonier att närvara i Förenta Nationernas Generalförsamling. Jordens regering antog nu namnet "Jordiska Konfederationen".

Den fred som följde efter det första kriget var både orolig och kort. En period av ytterligare sex krig följde, och krigslyckan växlade. Territorier förlorades och återtogs ideligen, främst i sektorerna vid Solen och Dingir. Jorden kastade in alla styrkor man kunde uppbåda. År 2132 började den Jordiska Flottan köpa tunga byggnadsrobotar för att bygga framskjutna baser. De styrande på Jorden trodde att deras framgångar med expansionspolitiken helt och hållet var Jordens egen

förtjänst. Det var först efter det tredje kriget som de förstod hur omfattande Imperiet verkligen var. Och samtidigt förstod de att de kunde vinna, trots detta.

Vilanernas centralregering hade andra problem än Jorden. Trots Imperiets förfall hade det fortfarande tillräcklig styrka för att lätt kunna krossa Jorden, om man satte in sin fulla styrka. Men Vilani utkämpade de första krigen mot Jorden precis som man gjort på många andra ställen. Det fick räcka med enbart de styrkor som provinsguvernörerna hade till hands. Guvernören fick uppdrag att vinna krigen och skydda Imperiets områden, och tilldelades en begränsad krigsbudget för ändamålet. Vädjanden till kejsaren undveks därför att de kostade så mycket av guvernörens prestige. Ofta kompromissade guvernörerna, gjorde territoriella eftergifter, och rapporterade det som seger.

En stor seger

I det åttonde interstellära kriget bröt Vilanis front samman, och det slutade med den första verkligt betydande framgången för Jorden. Efter att ha erövrat Dingir utnyttjade den jordiske storamiralen Manuel Albadawi motståndarnas förvirring till en rad snabba erövringar av andra planeter som förut tillhört Imperiet. I fredsfördraget vid Ensular erkändes Jordens överhöghet över alla solsystem bortom Vega i riktning mot galaxens kant.

Denna långa rad av rymdkrig slutade när Stora Stjärnimperiet kollapsade, lika mycket till följd av sin egen storlek, ålder och dekadens som av Jordens segrar. Imperiets ledare hade inte längre folkets stöd eller viljan att göra motstånd.

Jorden tar över

Jordiska Konfederationen skyndade sig att lägga beslag på de återstående vilanska områdena. Många av de folk som lytt under Vilani välkomnade dem som befriare. Mellan åren 2302 och 2317 skickades över 100 000 officerare ur jordens flotta till olika planeter för att ta hand om regeringsmakten, styra administrationen och upprätthålla ordningen. Med de jordiska officerarna följde jordisk teknologi, inklusive robotar. Officerare från Jorden placerades på nyckelposter i den vilanska administrationen, som i övrigt behölls intakt. I vissa fall styrde jordiska majorer över hela planeter, och kommendörkaptener regerade rymdsektorer. De vilanska militära styrkorna integrerades i Jordens styrkor.

De erövrade territorierna stod under militärt styre från 2302 till 2317. Under den tiden lärde sig den jordiska marinen hur man skulle hantera Vilani och hur man skulle uppträda för att vinna deras förtroende. Genom att Vilani öppet accepterade människorna blev det lätt att se dem som vänner, som man borde skydda och respektera. Jorden tog nu på sig uppgiften att administrera ett väldigt imperium som redan hade erkänt att det självt inte klarade av uppgiften. Om administrationen hade kollapsat (och handeln upphört) skulle tusentals utposter ha måst överges, och hundratals världar skulle ha förfallit i kaos.

Människornas herravälde

År 2317 bestämde den jordiska centralregeringen att kontrollen över de erövrade territorierna skulle överföras direkt till Jorden, och att det Stora Stjärnimperiet skulle införlivas i Jordiska Konfederationen. Denna åtgärd skulle antagligen ha gjort alla människor till miljonärer, men ställt sig mycket dyrbar för Imperiets övriga invånare. Amiral Hiroshi Estigarribia, den jordiska flottans överbefälhavare, insåg att Konfederationens regering inte skulle klara av att styra hela det enorma imperiet. Han utropade sig själv till regent över Vilanis Imperium och Jordens beskyddare. Nästan hela flottan ställde sig på Estigarribias sida eftersom den mest bestod av folk från kolonierna. Kolonisterna ansåg sig vara (och var) underrepresenterade i Konfederationens regering, vilket amiralen utnyttjade för att få deras stöd när han grep makten.

Konfederationen upplöstes utan något verkligt motstånd. Den jordiska flottbasen vid Dingir blev huvudstad i den epok som kallas människornas herravälde. Administrationen hade fortfarande sitt centrum på Vland, fast man gjorde förberedelser för att gradvis flytta den till andra platser. När Estigarribia dog efterträddes han av sin stabschef, som lät kröna sig till kejsare under namnet Hiroshi den Förste. Hans efterträdare Hiroshi den Andre flyttade alla regeringsfunktioner från Dingir och Vland till den mer centralt belägna planeten Hub/Ershur.

Skymningstiden

Hub/Ershur förblev huvudstad under människornas herravälde, som varade i 400 år. Tyvärr visade det sig att det jordiska styret inte var mycket bättre än Vilanis. I stället för det gamla, centralstyrda, ekonomiskt patriarkala imperiet fick man nu ett osammanhängande militärvälde. Inget av styrelsesystemen klarade av att hålla samman ett så väldigt område. De upplösande krafterna var alltför starka i Ziru Sirkas sammansättning. Århundraden av förtryck hade gjort sprickorna så stora att de inte längre kunde lagas. Snart föll Skymningen över de stjärnor som en gång varit Ziru Sirka.

Scan & PDF: Jonas

EMPIRES SKAPARE

Design: Marc W. Miller
Design och utveckling: Frank Chadwick och John Harshman
Speltest: Darryl Hany, Tim Brown, Greg Novak, Jim Cotton
Regeltext: Michelle Sturgeon och Julia Martin
Översättning: Åke Eldberg
Svensk redaktör: Johan Anglemark
Original: Håkan Ackegård
Omslagsbild: Alan Clark